MAC-Bediengerät

Mensch-Maschine-Interface

Bedienungsanleitung

Bediengerät
MAC E300

MITSUBISHI ELECTRIC EUROPE B.V.
FACTORY AUTOMATION

Bedienungsanleitung
Bediengerät MAC E300
Artikel-Nr.: 69178 C

Version			Änderungen / Ergänzungen / Korrekturen	
A	12/1997	pdp	—	
B	10/1998	pdp	Generell:	Die Version 1.10 ist gegenüber der Version 1.00 um nachfolgende Funktionen erweitert worden.
			Kap. 10	Verringerung des Speicherbedarfs beim Sichern von Rezepturen
			Abs. 4.7	Definition der Register für den aktuellen Rezepturnamen unter *System Signals* im *Setup-Menü*
			Abs. 10.4	Unterstützung von HMI-Tools
			Tab. 4-1	Neue SPS-Treiber
			Tab. 4-6	Indizierung von Meldungs-Bibliotheken
			Tab. 17-1	Angabe eines Registers, in dem die aktuelle Sicherheitsstufe (0–8) gespeichert wird
			Tab. 17-1	Angabe eines Passwortes, das für die manuelle Umschaltung zwischen RUN und PROG eingegeben werden muß
			Abs. 4.7	Erweiterung des Zeichensatzes
			Abs. 18.4.1	Verbindung zwischen Blöcken und Alarmen
			Tab. 4-6	Löschen des Alarmgruppennamens vor dem Ausdrucken einer Alarmliste
			Tab. 12-2	Definition eines I/O-Ereignisses
			Tab. 12-2	Erhöhen oder Vermindern eines analogen Operanden um einen festen Wert
			Tab. 12-2	Angegebenes Signal auf einen eingegebenen Wert setzen
			Abs. 15.3.4	Zusatzkarte zur Erweiterung des Projektspeichers oder als Backup-Speicher
C	08/2000	pdp	Generell:	Aktualisierung auf Programmiersoftware MAC Programmer+, Version 5.x

Zu diesem Handbuch

Die in diesem Handbuch vorliegenden Texte, Abbildungen, Diagramme und Beispiele dienen ausschließlich zur Erläuterung der Installation, Bedienung und Anwendung des Bedienterminals MAC E300 in Verbindung mit dem Systemprogramm Version 5.0x und einer speicherprogrammierbaren MELSEC-Steuerung.
Optional kann das Bedienterminal über eine Karte an einem PROFIBUS DP- oder Ethernet-Netzwerk betrieben werden.

Sollten sich Fragen bezüglich Installation und Betrieb der in diesem Handbuch beschriebenen Geräte ergeben, zögern Sie nicht, Ihr zuständiges Verkaufsbüro oder einen Ihrer Vertriebspartner (siehe Umschlagseite) zu kontaktieren.
Aktuelle Informationen sowie Antworten auf häufig gestellte Fragen erhalten Sie über das Fax-Abrufsystem MEL-FAX (Fax-Abruf: +49 (0) 21 02 / 4 86-4 85 oder +49 (0) 21 02 / 4 86-7 90) oder über das Internet.

Ohne vorherige ausdrückliche schriftliche Genehmigung der MITSUBISHI ELECTRIC EUROPE B.V. dürfen keine Auszüge dieses Handbuchs vervielfältigt, in einem Informationssystem gespeichert oder weiter übertragen werden.

Die MITSUBISHI ELECTRIC EUROPE B.V. behält sich vor, jederzeit technische Änderungen oder Änderungen dieses Handbuchs ohne besondere Hinweise vorzunehmen.

© 08/2000

Sicherheitshinweise

Zielgruppe

Dieses Handbuch richtet sich ausschließlich an anerkannt ausgebildete Elektrofachkräfte, die mit den Sicherheitsstandards der Automatisierungstechnik vertraut sind. Projektierung, Installation, Inbetriebnahme, Wartung und Prüfung der Geräte dürfen nur von einer anerkannt ausgebildeten Elektrofachkraft, die mit den Sicherheitsstandards der Automatisierungstechnik vertraut ist, durchgeführt werden. Eingriffe in die Hard- und Software unserer Produkte, soweit sie nicht in diesem Handbuch beschrieben sind, dürfen nur durch unser Fachpersonal vorgenommen werden.

Bestimmungsgemäßer Gebrauch

Die Bediengeräte MAC E300 sind nur für die Einsatzbereiche vorgesehen, die in diesem Handbuch beschrieben sind. Achten Sie auf die Einhaltung aller im Handbuch angegebenen Kenndaten. Die Produkte wurden unter Beachtung der Sicherheitsnormen entwickelt, gefertigt, geprüft und dokumentiert. Bei Beachtung der für Projektierung, Montage und ordnungsgemäßen Betrieb beschriebenen Handhabungsvorschriften und Sicherheitsanweisungen gehen vom Produkt im Normalfall keine Gefahren für Personen oder Sachen aus. Unqualifizierte Eingriffe in die Hard- oder Software bzw. Nichtbeachtung der in diesem Handbuch angegebenen oder am Produkt angebrachten Warnhinweise können zu schweren Personen- oder Sachschäden führen. Es dürfen nur von MITSUBISHI ELECTRIC empfohlene Zusatz- bzw. Erweiterungsgeräte in Verbindung mit den Bediengeräten MAC E300 benutzt werden.

Es dürfen nur von MITSUBISHI ELECTRIC B.V. empfohlene Zusatz- bzw. Erweiterungsgeräte in Verbindung mit den speicherprogrammierbaren Steuerungen der FX-, FX0-, FX0S-, FX0N-, FX2N-, A-, AnU-, AnA-, AnN-, AnS-, AnAS-, QnA- und QnAS-Serie benutzt werden.

Jede andere darüber hinausgehende Verwendung oder Benutzung gilt als nicht bestimmungsgemäß.

Sicherheitsrelevante Vorschriften

Bei der Projektierung, Installation, Inbetriebnahme, Wartung und Prüfung der Geräte müssen die für den spezifischen Einsatzfall gültigen Sicherheits- und Unfallverhütungsvorschriften beachtet werden.

Es müssen besonders folgende Vorschriften (ohne Anspruch auf Vollständigkeit) beachten werden:

- VDE-Vorschriften
  - VDE 0100
    Bestimmungen für das Errichten von Starkstromanlagen mit einer Nennspannung bis 1000V
  - VDE 0105
    Betrieb von Starkstromanlagen
  - VDE 0113
    Elektrische Anlagen mit elektronischen Betriebsmitteln
  - VDE 0160
    Ausrüstung von Starkstromanlagen und elektrischen Betriebsmitteln
  - VDE 0550/0551
    Bestimmungen für Transformatoren
  - VDE 0700
    Sicherheit elektrischer Geräte für den Hausgebrauch und ähnliche Zwecke

– VDE 0860
Sicherheitsbestimmungen für netzbetriebene elektronische Geräte und deren Zubehör für den Hausgebrauch und ähnliche Zwecke

- Brandverhütungsvorschriften
- Unfallverhütungsvorschrift
  – VBG Nr. 4
  Elektrische Anlagen und Betriebsmittel

Erläuterung zu den Gefahrenhinweisen

In diesem Handbuch befinden sich Hinweise, die wichtig für den sachgerechten sicheren Umgang mit dem Gerät sind.

Die einzelnen Hinweise haben folgende Bedeutung:

GEFAHR:

Bedeutet, daß eine Gefahr für das Leben und die Gesundheit des Anwenders besteht, wenn die entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen nicht getroffen werden.

ACHTUNG:

Bedeutet eine Warnung vor möglichen Beschädigungen des Gerätes oder anderen Sachwerten, wenn die entsprechenden Vorsichtsmaßnahmen nicht getroffen werden.

Allgemeine Gefahrenhinweise

GEFAHR:

- ***Überprüfen Sie das Gerät bei Empfang auf etwaige Transportschäden. Sollten Sie einen Schaden feststellen, unterrichten Sie bitte Ihren Lieferanten.***
- ***Das Produkt entspricht den Anforderungen gemäß Artikel 4 der EMC-Richtlinie 89/ 336/EEC.***
- ***Setzen Sie das Gerät nicht in einer explosionsgefährdeten Umgebung ein.***
- ***Jedwede Änderungen und Erweiterungen an diesem Gerät sind unzulässig.***
- ***Verwenden Sie ausschließlich von MITSUBISHI ELECTRIC B.V. genehmigte Ersatzteile.***
- ***Lesen Sie vor Inbetriebnahme des Gerätes die Betriebsanleitung sorgfältig durch.***
- ***Dieses Gerät sollte nur von speziell geschultem Fachpersonal bedient werden.***

Gefahrenhinweise zur Installation

GEFAHR:

- ***Dieses Gerät ist zum Betrieb an einem festen Standort ausgelegt.***
- ***Installieren Sie das Gerät gemäß den beiliegenden Unterlagen.***
- ***Das Gerät muß entsprechend den beiliegenden Unterlagen geerdet werden.***
- ***Die Installation muß durch geschultes Fachpersonal erfolgen.***
- ***Hochspannungs-, Signal- und Versorgungsleitungen müssen voneinander getrennt verlegt werden.***
- ***Vermeiden Sie direkte Sonneneinstrahlung.***

Gefahrenhinweise zum Betrieb

GEFAHR:

- ***Halten Sie das Gerät stets sauber.***
- ***Die Steuerung von NOT HALT- und anderen Sicherheitsfunktionen sollte nicht vom MAC-Bediengerät aus erfolgen.***
- ***Achten Sie darauf, daß Tasten, Bildschirm u.ä. nicht mit scharfkantigen Gegenständen in Berührung kommen.***

Service und Wartung

Es gilt die vorliegende Garantievereinbarung

ACHTUNG:

- ***Reinigen Sie das Anzeigegerät und die Vorderseite mit einem weichen Lappen und mildem Reinigungsmittel.***
- ***Verwenden Sie nur die von MITSUBISHI ELECTRIC B.V angegebenen Batterien. Der Batterieaustauch sollte durch geschultes Fachpersonal erfolgen. Beim Auswechseln der Batterien sollte die ausführende Person durch geeignete Mittel, z.B. einen Schutzkontakt am Handgelenk, geerdet sein.***
- ***Reparaturen sollten nur durch geschultes Fachpersonal vorgenommen werden.***

Abbau und Entsorgung

ACHTUNG:

- ***Hinsichtlich einer – auch teilweisen – Wiederverwertbarkeit des Gerätes gelten die örtlichen Bestimmungen.***
- ***Bitte beachten Sie, daß im Elektrolytkondensator und im Anzeigeelement Schadstoffe enthalten sind.***

Inhalt

1 Einleitung

1.1 Programmierung . . . . . 1 - 3

1.2 Anschluß des Bedienterminals an eine SPS-Steuerung . . . . . 1 - 4

1.3 Betriebsarten . . . . . 1 - 5

1.4 Statusanzeige und Steuerung . . . . . 1 - 6

1.5 Standort des Bediengerätes . . . . . 1 - 7

1.6 Kompakte Lösungen . . . . . 1 - 8

2 Funktionsübersicht

2.1 Grundfunktionen . . . . . 2 - 2

2.1.1 Textblöcke . . . . . 2 - 2

2.1.2 Grafikblöcke . . . . . 2 - 2

2.1.3 Alarmmeldungen . . . . . 2 - 3

2.1.4 Passwörter . . . . . 2 - 3

2.1.5 LED . . . . . 2 - 3

2.1.6 Funktionstasten . . . . . 2 - 4

2.1.7 Trends / Liniendiagramm . . . . . 2 - 4

2.1.8 Rezepturenverwaltung . . . . . 2 - 4

2.1.9 Berichte ausdrucken . . . . . 2 - 5

2.1.10 Kommunikation . . . . . 2 - 5

2.1.11 Zeitsteuerung . . . . . 2 - 7

3 Grundlagen

3.1 Programmierung eines Projektes . . . . . 3 - 1

3.2 Allgemeine Hinweise . . . . . 3 - 2

3.2.1 Kommunikation . . . . . 3 - 2

3.3 Menüstruktur . . . . . 3 - 3

3.4 Funktionstasten . . . . . 3 - 4

3.5 Block-Objekt . . . . . 3 - 5

3.6 Signalformate . . . . . 3 - 6
3.6.1 Digitale Operanden (ON/OFF) . . . . . 3 - 6
3.6.2 Analoge Operanden (Werte) . . . . . 3 - 6
3.6.3 Registertyp-Formate . . . . . 3 - 7
3.6.4 Indizierte Adressierung . . . . . 3 - 8
3.6.5 Allgemeine Funktionen und Parameter . . . . . 3 - 9

4 Programmierung mit dem MAC Programmer+

4.1 Erstellung eines Projekts . . . . . 4 - 1
4.2 Erstellung eines Blocks mit dem Block-Manager . . . . . 4 - 4
4.2.1 Neuanlegen eines Blocks . . . . . 4 - 5
4.2.2 Definieren des Header . . . . . 4 - 6
4.2.3 Einstellungen des Block-Managers . . . . . 4 - 9
4.3 Das Programmieren von Blöcken . . . . . 4 - 11
4.4 Das File-Menü . . . . . 4 - 12
4.5 Das Edit-Menü . . . . . 4 - 12
4.6 Das View-Menü . . . . . 4 - 13
4.7 Das Functions-Menü . . . . . 4 - 15
4.8 Das Setup-Menü . . . . . 4 - 16
4.9 Das Block-Manager-Menü . . . . . 4 - 24
4.10 Das Transfer-Menü . . . . . 4 - 24
4.11 Das Window-Menü . . . . . 4 - 25
4.12 Das Hilfe-Menü . . . . . 4 - 25

5 Darstellen und Ändern von Textobjekten

5.1 Textblock . . . . . 5 - 1
5.2 Text-Objekt . . . . . 5 - 4

6 Darstellen und Ändern von Grafik-Objekten

6.1 Erstellung eines Menübaums . . . . . 6 - 1
6.2 Grafik-Objekte . . . . . 6 - 4

7 Alarme

7.1 Gruppieren von Alarmen . . . . . 7 - 2
7.1.1 Definieren von Alarmgruppen . . . . . 7 - 2
7.2 Alarmmeldungen . . . . . 7 - 3
7.3 Konfigurieren der Alarmliste . . . . . 7 - 4

8 Trends

8.1 Definieren von Trend-Objekten . . . . . 8 - 2

9 Berichte ausdrucken

9.1 Erstellung eines Berichtes . . . . . 9 - 1
9.2 Definieren des Ausdrucks. . . . . 9 - 2
9.3 Druckereinstellung . . . . . 9 - 3
9.4 Einstellung der Schnittstellen . . . . . 9 - 4

10 Rezepturen

10.1 Erzeugung einer Rezeptur . . . . . 10 - 3
10.2 Übertragung einer Rezeptur zum SPS-System . . . . . 10 - 4
10.3 Löschen einer Rezeptur . . . . . 10 - 4
10.4 Das Dateitransfer-Programm aus den HMI-Tools . . . . . 10 - 5
10.4.1 Einleitung . . . . . 10 - 5
10.4.2 Dateiverwaltung . . . . . 10 - 6
10.4.3 Funktionen . . . . . 10 - 6
10.4.4 Einstellung der Kommunikationsparameter . . . . . 10 - 7
10.5 Rezepturen laden und speichern . . . . . 10 - 8

11 LEDs

11.1 Anordnung der LEDs . . . . . 11 - 1
11.2 Betriebsmodus . . . . . 11 - 1

12 Funktionstasten

12.1 Definieren der Funktionstasten. . . . . 12 - 2

12.2 Über Funktionstasten zu anderen Blöcken springen . . . . . 12 - 4

12.3 Tastenfeld. . . . . 12 - 4

13 Zeitsteuerung

13.1 Definieren der Zeitschaltuhren . . . . . 13 - 1

13.2 Betriebsmodus . . . . . 13 - 1

13.3 Echtzeituhr . . . . . 13 - 2

14 Meldungs-Bibliothek

15 Kommunikation

15.1 Das MAC-Bediengerät im Transparentmodus . . . . . 15 - 1

15.1.1 Anschluß an einen PC oder ein anderes Rechnersystem. . . . . 15 - 1

15.1.2 Einstellungen für MAC-Bediengerät und MELSEC MEDOC/MELSEC MEDOC plus . . . . . 15 - 2

15.1.3 Einstellungen für zwei MAC-Bediengeräte . . . . . 15 - 2

15.1.4 Grundeinstellungen . . . . . 15 - 3

15.2 Das MAC E300 als Kommunikationsschnittstelle (No-Protocol-Modus) . . . . . 15 - 4

15.2.1 Beispiel zur Anwendung des No-Protocol-Modus. . . . . 15 - 6

15.3 Erweiterungskarten. . . . . 15 - 11

15.3.1 IFC PBDP . . . . . 15 - 11

15.3.2 IFC MC . . . . . 15 - 11

15.3.3 IFC 128E . . . . . 15 - 11

15.3.4 IFC ETTP und IFC ETCX . . . . . 15 - 11

15.3.5 IFC PI . . . . . 15 - 12

16 Projekt-Übertragung

16.1 Einstellungen des Bediengerätes . . . . . 16 - 1

16.2 Übertragungsparameter . . . . . 16 - 2

17 Paßwort

17.1 Definieren von Sicherheitsstufen . . . . . 17 - 1

17.2 Definieren von Paßwörtern . . . . . 17 - 1

17.3 Benutzeranmeldung . . . . . 17 - 2

17.4 Paßwortänderung im Betriebsmodus . . . . . 17 - 2

18 Betriebsmodus

18.1 Auswahl von änderbaren Objekten . . . . . 18 - 1

18.2 Änderungen in Grafik-Blöcken . . . . . 18 - 2

18.2.1 Digital-Objekte . . . . . 18 - 2

18.2.2 Analog-Objekte . . . . . 18 - 2

18.2.3 Weitere Objekte . . . . . 18 - 2

18.3 Änderungen in Textblöcken . . . . . 18 - 3

18.3.1 Digital-Objekt . . . . . 18 - 3

18.3.2 Analog-Objekte . . . . . 18 - 3

18.4 Alarme . . . . . 18 - 4

18.4.1 Verbindung zwischen Blöcken und Alarmen . . . . . 18 - 4

18.5 Grafische Alarmanzeige im Betriebsmodus . . . . . 18 - 5

18.6 Zeitschaltuhren . . . . . 18 - 6

18.7 Paßwort . . . . . 18 - 6

18.8 Funktionstasten . . . . . 18 - 6

18.9 LEDs . . . . . 18 - 6

19 Bedienung über Tastatur

19.1 Betriebsarten . . . . . 19 - 1

19.2 Tastatur . . . . . 19 - 2

19.2.1 Tastenfeld . . . . . 19 - 2

19.2.2 Tastenkombinationen . . . . . 19 - 3

19.3 Infozeile . . . . . 19 - 3

19.4 Menüsystem . . . . . 19 - 3

19.5 Bearbeitung von Grafik-Objekten . . . . . 19 - 4

19.6 Einstellen der Echtzeituhr und des Anzeigeformates . . . . . 19 - 4

20 Modemübertragung

21 Anschluß an ein Allen Bradley SPS-System

21.1 Einstellungen am Bediengerät . . . . . 21 - 1

21.2 Kommunikationsprotokoll . . . . . 21 - 2

21.3 Adressierung . . . . . 21 - 2

21.3.1 Syntax der Adressierung . . . . . 21 - 4

21.4 Anschluß an die SPS . . . . . 21 - 5

21.4.1 MicroLogix . . . . . 21 - 5

21.4.2 RS232-C/DH485-Schnittstelle, 1747-KE (SLC-Serie) . . . . . 21 - 5

22 Anhang

22.1 Systemkonfiguration . . . . . A - 1

22.1.1 Löschen des Speichers . . . . . A - 1

22.1.2 Systemprogramm herunterladen . . . . . A - 2

22.1.3 Infoseite . . . . . A - 4

22.1.4 Kontraste . . . . . A - 5

22.1.5 Projektspeicher . . . . . A - 5

22.2 Allgemeine Betriebsbedingungen . . . . . A - 6

22.3 Technische Daten . . . . . A - 7

22.4 Abmessungen . . . . . A - 8

22.5 Glossar . . . . . A - 9

22.6 Index A-13

1 Einleitung

Die Produktionsgeschwindigkeit heutiger industrieller Fertigung steigt stetig an. Gleichzeitig wachsen Verantwortung und Aufgabenumfang des Bedienpersonals. Schnell und einfach soll das Bedienpersonal die Zustandswerte der jeweiligen Maschinen erhalten. Ebenso einfach muß es in der Lage sein, die Maschinen zu steuern. Die stetig weiterentwickelten Systemfunktionen der SPS-Komponenten ermöglichen eine wirkungsvolle Steuerung komlizierter Prozesse. Mit dem Bediengerät MAC von MITSUBISHI ELECTRIC ist die Mensch-Maschine-Kommunikation, auch bei komplizierten Prozessen, einfach und schnell zu bewerkstelligen.

Das Bediengerät wurde für die Erfordernisse der Mensch-Maschine-Kommunikation zur Überwachung und Steuerung in den unterschiedlichen Bereichen der Industrie entwickelt. Das Terminal vereinfacht die Arbeit des Benutzers, da es einfach an seine Arbeitsumgebung angepaßt werden kann. Das bedeutet, daß der Benutzer weiterhin mit den ihm vertrauten Benennungen und Protokollen arbeiten kann.

Das MAC-Bediengerät ermöglicht es, das jeweilige Verfahren als Menü-Auswahl oder als Schrittfolge aufzubauen.

Die Menü-Auswahl beinhaltet einen Hauptbildschirm (beispielsweise mit einer Übersicht) sowie eine Anzahl von Unterbildschirmen. Diese können genauere Informationen zu bestimmten Teilbereichen des Verfahrens oder der Anlage enthalten. Das Bedienpersonal wählt einfach den gewünschten Menüpunkt zur Anzeige aus.

In diesem Handbuch für das MAC-Bediengerät wird ein Bildschirm als Block bezeichnet.

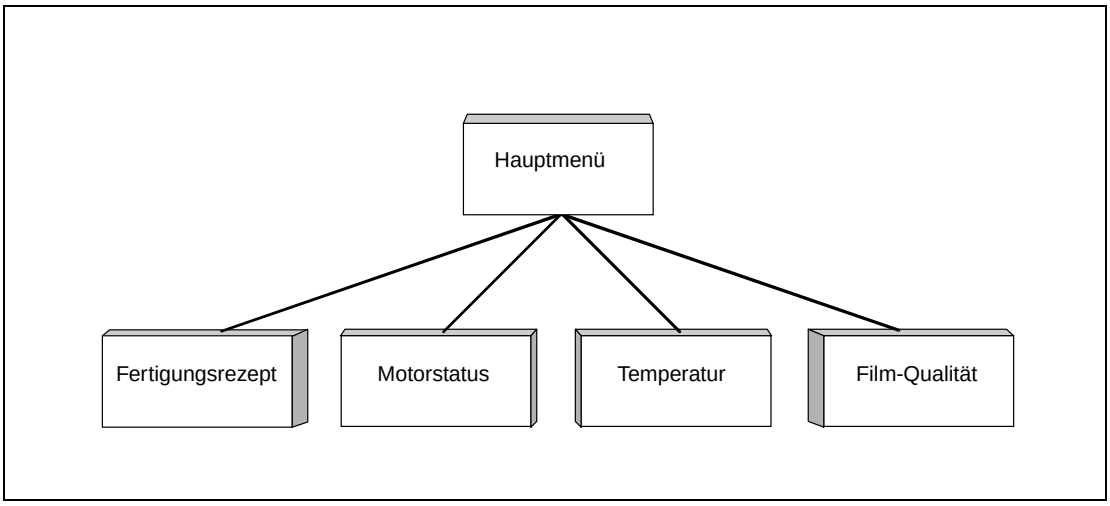

Abb. 1-1: *Beispiel für eine Menü-Auswahl*

Ist das Verfahren als Schrittfolge aufgebaut, beginnt es mit einem Hauptmenü, von dem der Benutzer eine Schrittfolge auswählt, in der die Blöcke als vorgegebene Schritte angelegt sind. In der Regel werden die Blöcke vom SPS-Programm gesteuert.

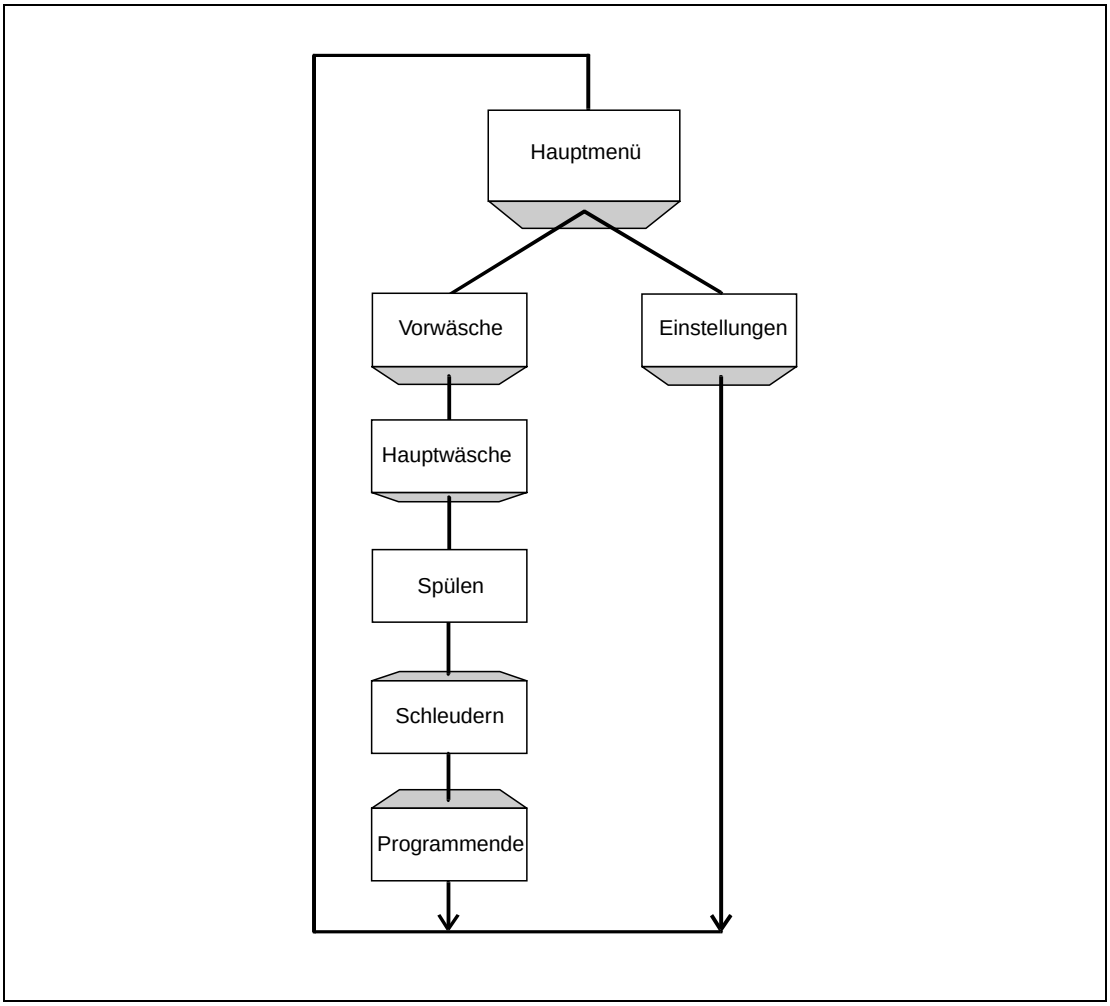

Abb. 1-2: *Beispiel für eine Schrittfolge*

Die Funktionen des Bediengerätes erlauben entweder eine grafische oder eine alphanumerische Präsentation und Steuerung. Außerdem stehen Funktionen wie Handhabung von Alarmen, Ausdruck von Berichten, historische Trenddaten, Rezepturen, Zeitsteuerung und vieles mehr zur Verfügung.

Die Funktionen des Bediengerätes sind nicht nur einfach zu bedienen, sie bieten auch Kostenvorteile verglichen mit konventionellen Systemen mit Tasten, Anzeigelampen, Zeitrelais, vorgegebenen Zählern und 7-Tages-Zeitschaltuhren. Weiterhin erleichtern die Terminalfunktionen das Verständnis bei der Benutzung des SPS-Systems.

1.1 Programmierung

Das MAC-Bediengerät kann über einen PC in Verbindung mit der Software MAC Programmer+/ SW-MTA-WIN oder direkt über die integrierte Tastatur programmiert werden.

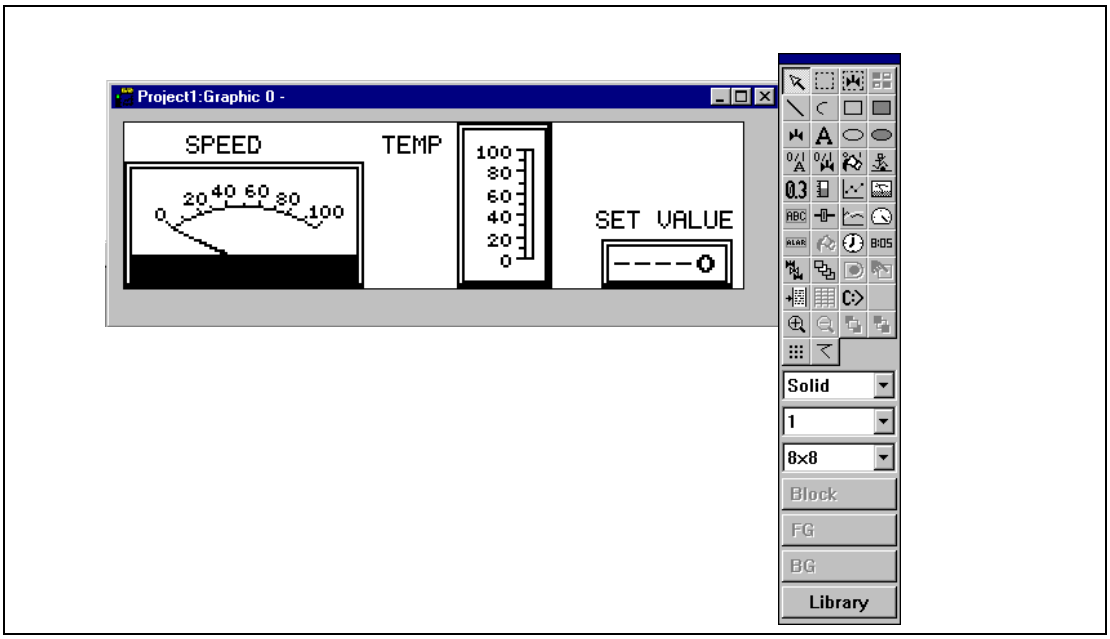

Abb. 1-3: *Programmierung mit dem PC*

Das MAC-Bediengerät arbeitet objektorientiert. Das bedeutet: Es wird immer ein Objekt ausgewählt und diesem dann die gewünschte Funktion zugewiesen. Nach diesem Prinzip werden alle Operanden definiert.

Die anwendungsspezifische Programmierung wird im MAC-Bediengerät hinterlegt.

1.2 Anschluß des Bedienterminals an eine SPS-Steuerung

Der Anschluß des Bedienterminals an die SPS-Steuerung bietet folgende Vorteile:

- der Bediener muß keine Änderungen an bestehenden SPS-Programmen vornehmen oder Zusätze einfügen
- es werden keine Ein- und Ausgänge der SPS-Steuerung durch das Bedienterminal blockiert
- Klarheit der SPS-Funktionen wie Zeitsteuerung und Handhabung der Alarme und die Zugriffsmöglichkeit auf diese Funktionen

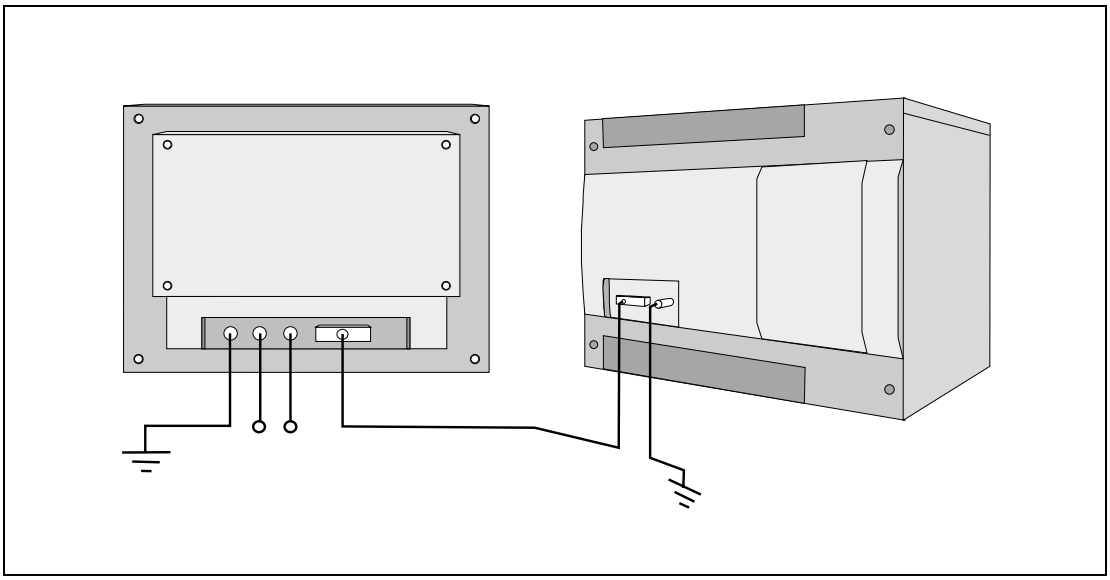

Abb. 1-4: *Anschlußschema des Bedienterminals an die SPS-Steuerung*

1.3 Betriebsarten

Das MAC-Bediengerät verfügt über 3 verschieden Betriebsarten:

- Konfigurationsmodus (Einrichten)
- Programmiermodus
- Betriebsmodus

Konfigurationsmodus

Im Konfigurationsmodus werden alle Grundeinstellungen durchgeführt. Dazu gehören die Auswahl des verwendeten SPS-Systems, der Menüsprache und der Druckereinstellungen.

Programmiermodus (PROG)

Im Programmiermodus wird die Applikation zusammengestellt. Hier können Texte und Grafiken eingegeben sowie Zeitschaltuhren, Alarme und Funktionstasten definiert werden und Änderungen am System-Setup vorgenommen werden.

Betriebsmodus (RUN)

Im Betriebsmodus wird die Applikation ausgeführt und überwacht. Hier können Sie die Funktionen der verschiedenen Objekte betrachten und bei einigen Objekten auch manuell eingreifen.

Wechsel zwischen Programmiermodus und Betriebsmodus

Betätigen Sie gleichzeitig die Taste [←] und die Taste [MAIN], um zwischen dem Programmiermodus (PROG) und dem Betriebsmodus (RUN) zu wechseln. Möchten Sie die Möglichkeit sperren, die Modi vom Bediengerät aus zu wechseln, geben Sie den Befehl RPD in der Befehlszeile unter dem Systemsignal ein. In diesem Fall ist ein Wechsel zwischen dem PROG- und dem RUN-Modus nur noch über die MAC-Programmer+-Software möglich. Weitere Details finden Sie in Kapitel 4 „Programmierung mit dem MAC Programmer+“.

1.4 Statusanzeige und Steuerung

Zur Statusanzeige dienen Anzeigelampen sowie analoge und digitale Bildschirmdarstellungen, wie sie in den meisten Applikationen auftreten. Ebenso leicht verständlich werden Drucktasten, Dreh- und Vorwählschalter zur Steuerung eines Systems dargestellt. Das Bedienterminal stellt alle Statusanzeigen und Steuerungssysteme in einer Einheit zur Verfügung.

Der Benutzer kann alle Informationen des SPS-Systems unter den ihm vertrauten Begriffen auf einen Blick prüfen und kontrollieren. Somit ist eine optimale und zugleich vereinfachte Bedienung des Systemes sichergestellt.

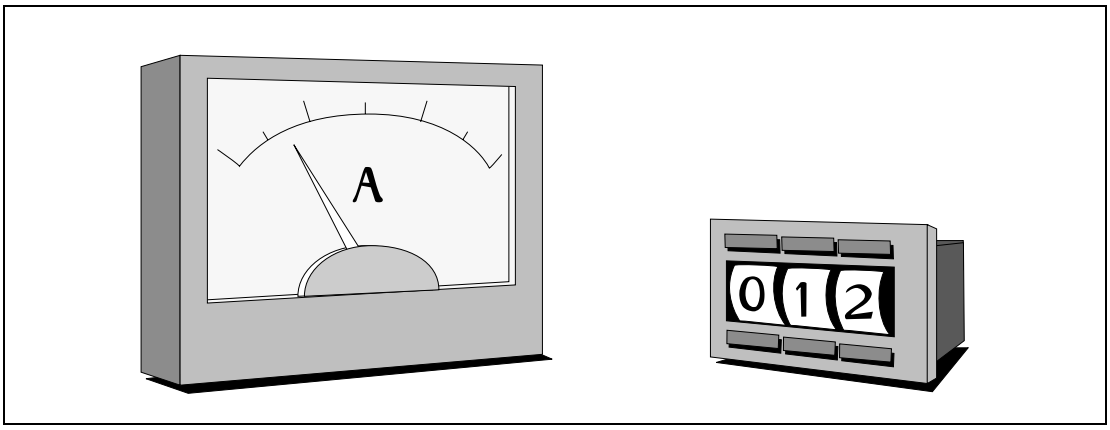

Abb. 1-5: *Analoge und digitale Bildschirmdarstellung*

Diese einfache und optimale Bedienung wird durch den Austausch der Informationen innerhalb der Blöcke im Bediengerät ermöglicht.

Ein Block kann als Textblock oder als Grafikblock definiert sein. Textblöcke enthalten ausschließlich Textinformationen; Grafikblöcke werden zur Erzeugung von grafischen Darstellungen verwendet.

Das Bedienterminal besitzt Funktionstasten für die direkte Steuerung. Betätigt der Benutzer eine Funktionstaste (Funktion aktiviert) während der Ausführung eines Programmes, wird in der SPS-Steuerung ein entsprechendes digitales Signal eingeschaltet.

Werden in einer Applikation mehrere Blöcke verwendet, kann der Benutzer mit Hilfe eines Sprung-Objektes zu verschiedenen Blöcken springen. Auf diese Art entsteht ein Menübaum, der den Aufbau einer struktuierten Applikation erlaubt.

1.5 Standort des Bediengerätes

Das Bediengerät kann unmittelbar an der Produktionsstätte, wenn die Umgebungsbedingungen in bezug auf Sauberkeit und Sicherheit dies erlauben, installiert und betrieben werden.

In manchen Fällen, wie z.B. bei Überwachungs- oder Wartungsaufgaben, kann sich der Arbeitsplatz des Benutzers einige Kilometer vom Prozeß entfernt befinden. In diesem Fall kann eine Kommunikation über Modem aufgebaut werden.

Es ist auch der parallele Betrieb einer Einheit möglich. Dabei kann es sich um ein Bediengerät oder um einen PC mit der MELSEC MEDOC-Programmiersoftware handeln. In diesem Fall ist es möglich, die SPS-Steuerung über das Bediengerät zu programmieren während das SPS-System mit dem Bediengerät kommuniziert (Transparentmodus).

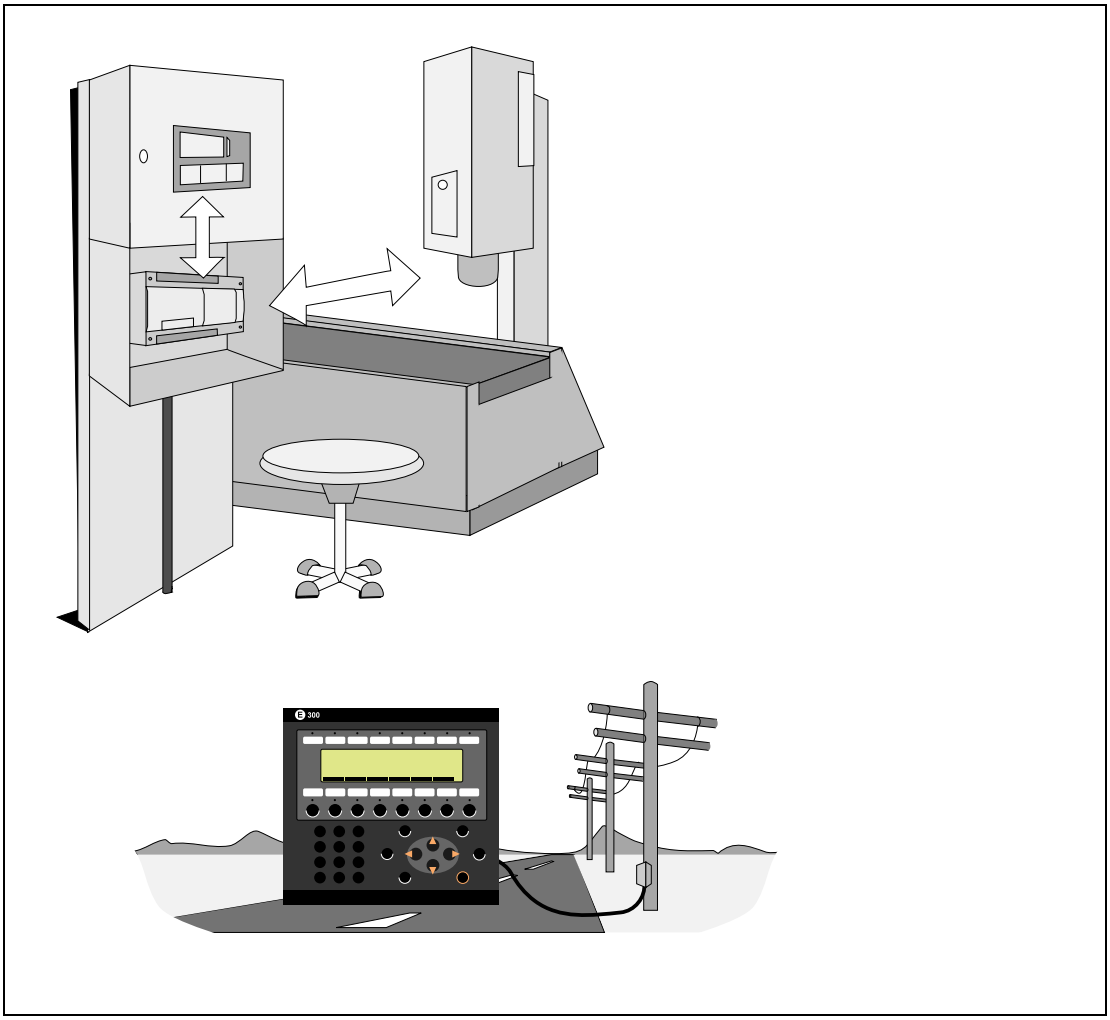

Abb. 1-6: *Standort des Bediengerätes*

1.6 Kompakte Lösungen

Über das Bediengerät können externe Geräte, wie Barcodeleser, Wägemaschinen, Telefonmodems usw. mit der SPS-Steuerung verbunden werden.

Voraussetzung ist, daß die Geräte an eine RS232-Schnittstelle angeschlossen werden können, und daß sie den ASCII-Code verwenden. Bei Daten, die ins Bediengerät eingegeben werden, erfolgt die Übertragung direkt in das definierte SPS-Register.

Weitere Details über die Installation und die technischen Daten entnehmen Sie dem Installationshandbuch, das zusammen mit dem Bediengerät ausgeliefert wird.

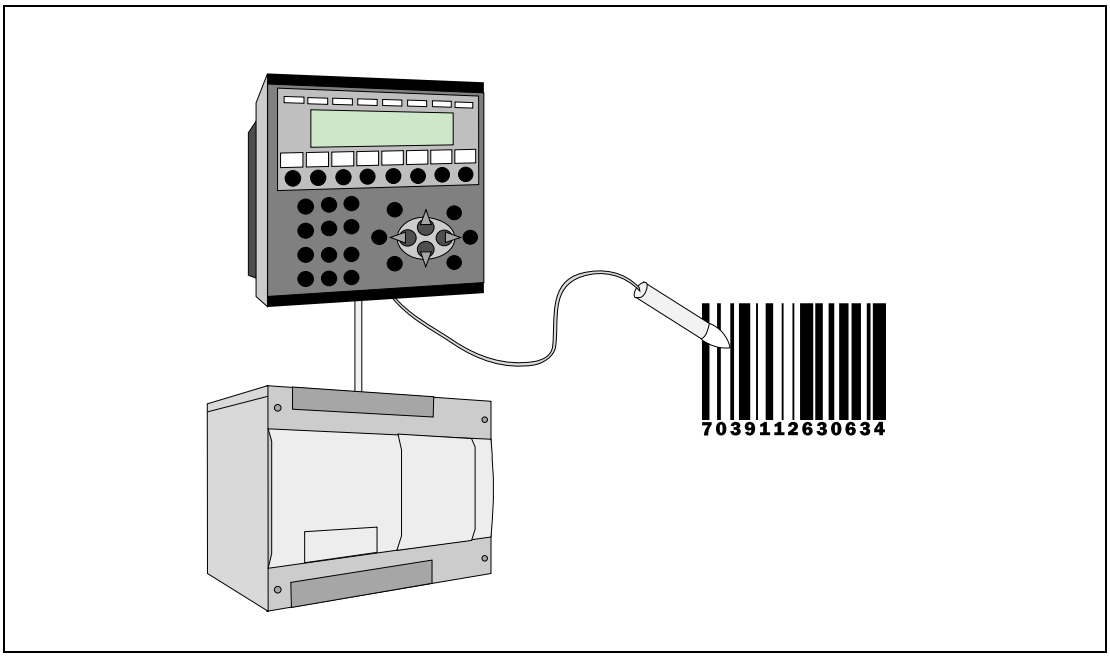

Abb. 1-7: *Anschluß externer Geräte*

2 Funktionsübersicht

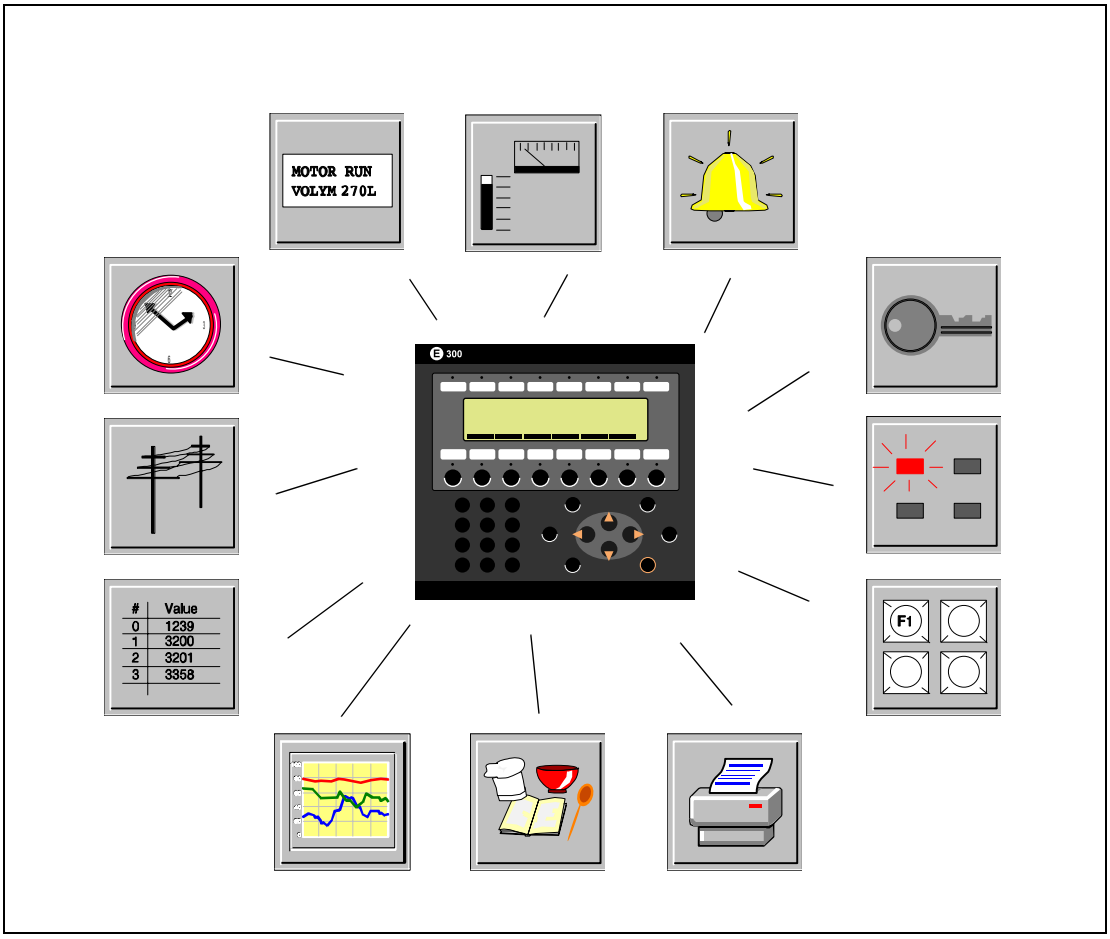

Abb. 2-1: *Funktionsübersicht*

2.1 Grundfunktionen

2.1.1 Textblöcke

Mit Textblöcken können Dialoge und Berichte erzeugt werden. Ein Textblock besteht aus einer beliebigen Anzahl von Textzeilen. Ein Bediengerät kann 8 Zeilen mit je 40 Zeichen oder 4 Zeilen mit je 20 Zeichen anzeigen.

Statischer Text

Ein statischer Text wird in einem Textblock hinterlegt und kann im Betriebsmodus weder vom SPS-System noch vom Bediener geändert werden.

Dynamisches Objekt

Als dynamisches Objekt bezeichnet man Objekte, die mit Signalen im SPS-System verknüpft sind. Insgesamt existieren 7 verschiedene Typen von dynamischen Objekten:

- digitale Objekte
- analoge Objekte
- Sprungobjekte
- Zeit-/Datumsobjekte
- Multiple-Choice-Objekte
- Balkengrafikobjekte

2.1.2 Grafikblöcke

Grafikblöcke dienen zur Erzeugung grafischer Darstellungen. Dabei kann zwischen statischer und dynamischer Grafik gewählt werden.

Statische Grafik

Eine statische Grafik wird als Hintergrundgrafik verwendet und kann Linien, Kreise, Symbole und Texte in verschiedener Größe beinhalten. Statische Informationen werden weder von der SPS-Steuerung noch vom Bediener geändert.

Dynamische Grafik

Als dynamische Grafik werden grafische Objekte bezeichnet, die mit Signalen im SPS-System verknüpft sind. Beispiele für dynamische Grafiken sind Balkendiagramme, Trendkurven, analoge und digitale Uhrzeit sowie Aussteuerungsanzeigen. Dynamische Grafiken, wie numerische Werte oder EIN/AUS-Zustände, können vom SPS-System oder Bediener geändert werden.

2.1.3 Alarmmeldungen

Während eines Prozesses kann es notwendig sein, bestimmte Zustände sofort zu signalisieren. Für diese Fälle können im MAC-Bediengerät ausgewählte digitale Signale mit entsprechenden Alarmmeldungen verknüpft werden. Ein Alarmmanagement verhindert lange Ausfallzeiten. Der Alarm wird im Betriebsmodus registriert und mit Datum und Uhrzeit in die Alarmliste eingetragen.

Die Alarmliste hilft dem Bediener, die Ursache des Alarms nachzuvollziehen und festzustellen, in welchem Arbeitsgang er entstanden ist. Weiterhin kann der Alarm bestätigt werden.

Die Alarmliste kann angezeigt oder ausgedruckt werden. Alarme können in 4 Gruppen eingeteilt werden und dürfen dynamische Daten enthalten.

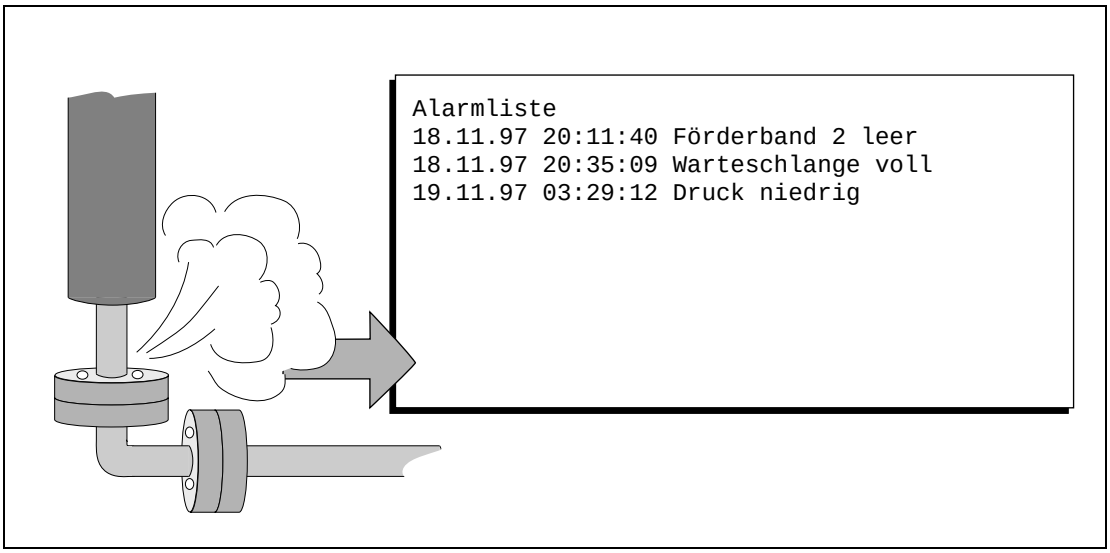

Abb. 2-2: *Alarmmeldung*

2.1.4 Passwörter

Den einzelnen Blöcken, Funktionstasten und steuerbaren Objekten können verschiedene Sicherheitsstufen und Paßwörter zugewiesen werden. Somit ist ein Zugriff auf bestimmte Abschnitte einer Installation nur mittels Paßwort möglich, und ein unbefugtes Eingreifen wird verhindert.

2.1.5 LED

Die integrierten Leuchtdioden dienen zur Anzeige verschiedener Ereignisse innerhalb eines Prozesses, wie z.B. EIN/AUS-Zustände. Das Bediengerät besitzt 16 Leuchtdioden. Jede LED-Anzeige kann verschiedene Betriebszustände annehmen: AUS, blinkend, Rot und Grün. Die Anzeigefarben werden über Datenregister in der SPS gesteuert.

2.1.6 Funktionstasten

Die Funktionstasten werden verwendet, um während eines Prozesses verschiedene Ereignisse, wie z.B. das Einschalten eines Lüfters, auszulösen. Sie lassen sich mit digitalen Signalen verknüpfen, die während einer Operation geschaltet werden, wenn eine Taste betätigt wird.

Funktionstasten lassen sich für den globalen Einsatz – im ganzen Verfahren – oder für den lokalen Einsatz – innerhalb eines Blocks – definieren.

Funktionstasten können auch für interne Funktionen, z.B. zum Wechseln eines Blocks, definiert werden.

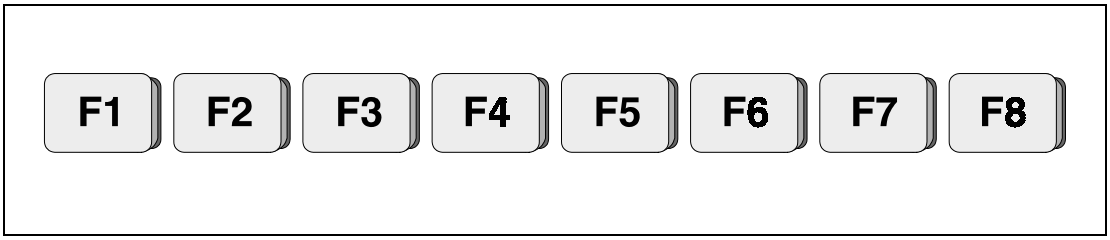

Abb. 2-3: *Funktionstasten*

2.1.7 Trends / Liniendiagramm

Mit dieser Funktion lassen sich während des Betriebes analoge Werte des SPS-Systems als Kurve auf dem Bildschirm des Bediengerätes darstellen. Es können mehrere, unabhängige Kurven im selben oder in verschiedenen Blöcken dargestellt werden.

2.1.8 Rezepturenverwaltung

Die Rezepturenverwaltung ermöglicht eine schnelle Änderung eines Produktes in einer Fertigungsstraße. Wenn in einer Fertigungsstraße mehrere, ähnliche Produkte hergestellt werden, wie z.B. Eiskrem mit verschiedenen Geschmacksrichtungen, kann der gleiche Block mit verschiedenen Parametereinstellungen verwendet werden. Diese Funktion ermöglicht eine effiziente Gestaltung zeitkritischer Prozeßabläufe, da neue Parametereinstellungen einfach in das SPS-System geladen werden können.

Ein Teil des Projekt-Speichers kann zum Speichern von Rezepturen verwendet werden. Alle dynamischen Daten eines Blocks, d.h. Operanden und ihre Werte, werden somit in einer Datei gespeichert. Mit Hilfe der Rezepturenverwaltung lassen sich Parametereinstellungen problemlos wiederverwenden. Dazu legen Sie eine Rezepturenbibliothek aus Dateien an, in denen Operanden unterschiedliche Werte zugeordnet werden.

Es besteht die Möglichkeit, die Rezeptur-Datei mittels eines PCs zu sichern und zu erstellen (siehe Kapitel 10).

2.1.9 Berichte ausdrucken

Textblöcke können verwendet werden, um Tagesberichte, wie die Anzahl hergestellter Produkte oder Produktionsstopps, aufzuzeichnen. Berichte können ausgedruckt oder an einen übergeordneten Rechner zur Zusammenfassung oder Weiterführung eines Prozesses übertragen werden.

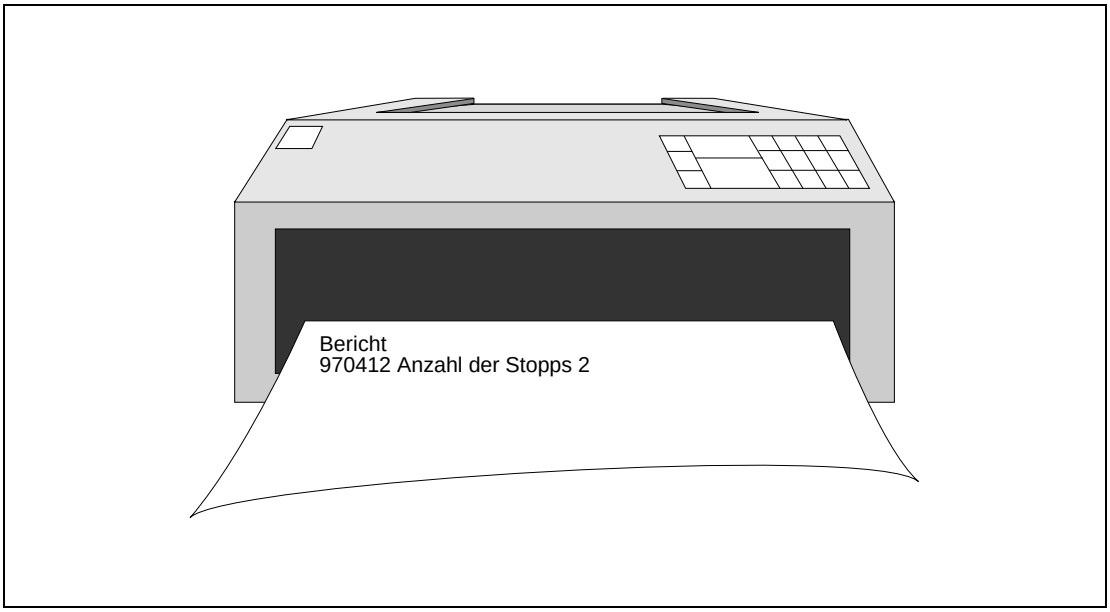

Abb. 2-4: *Ausdrucken eines Berichtes*

2.1.10 Kommunikation

Das Bediengerät unterstützt verschiedene Konfigurationen für die Kommunikation. Die Auswahl kann zwischen den folgenden Möglichkeiten erfolgen:

- Transparent-Modus
- No-Protokoll-Modus
- ETHERNET (bei Verwendung der Erweiterungskarten IFC ETTP / IFC ETCX)
- PROFIBUS-DP-Netzwerk

Transparent-Modus

Der Transparent-Modus wird gewählt, wenn Einheiten im parallelen Betrieb mit dem Bediengerät verbunden werden sollen. In diesem Modus können mehrere Bediengeräte mit einem SPS-System verwendet werden. Weiterhin bietet sich die Möglichkeit des parallelen Betriebes eines PCs mit der MELSEC MEDOC-Software oder eines übergeordneten Rechners.

Kommunikation in Netzwerken

Die Möglichkeit der Netwerkkommunikation über ETHERNET IFC ETTP / IFC ETCX wird dann eingesetzt, wenn mehr als zwei MAC-Bedienterminals an ein übergeordnetes Steuerungssystem angeschlossen werden sollen und dabei ein gutes Antwortverhalten notwendig ist. Ein solcher Einsatz wäre z.B. eine Produktionslinie, wo an jedem Arbeitsplatz ein MAC-Bedienterminal installiert ist.

Ein solches Netzwerk kann ein Master-Terminal und bis zu 7 Slave-Terminals beinhalten. Das an der SPS angeschlossene MAC-Terminal muß das Master-System sein.

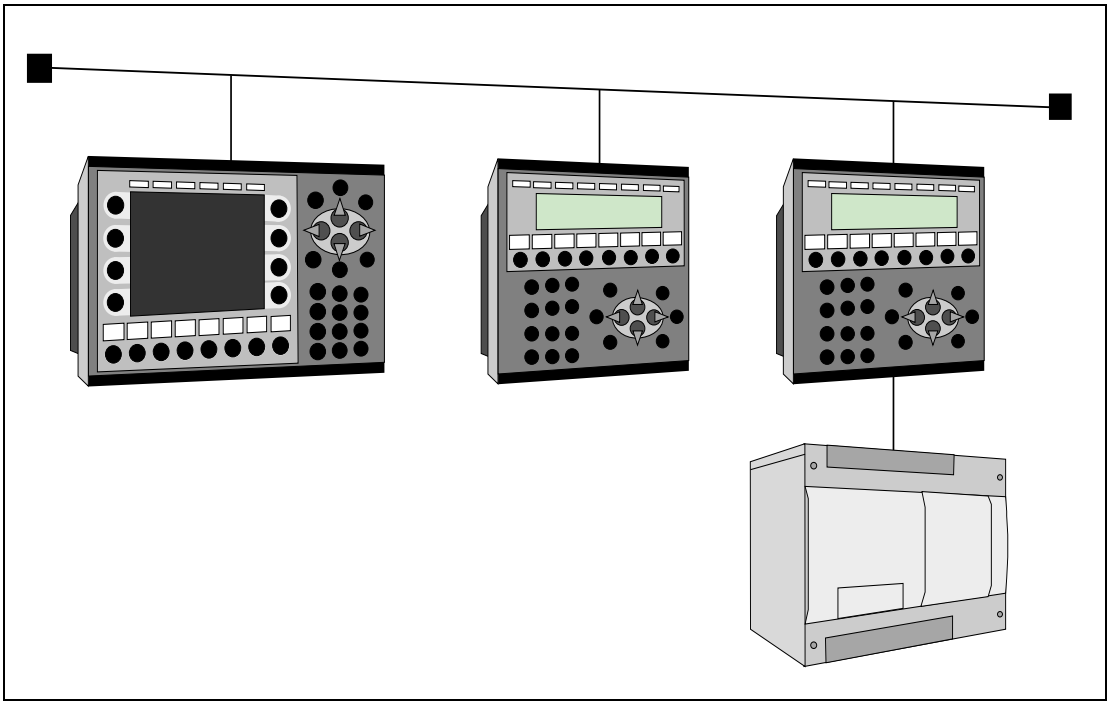

Abb. 2-5: *Kommunikation in Netzwerken*

Die IFC PBDP-Erweiterungskarte ermöglicht einen Anschluß des Bediengerätes an ein PROFIBUS-DP-Netzwerk. Über das PROFIBUS-DP-Netzwerk kann das Bediengerät mit einer beliebigen SPS, z.B. einer Siemens-SPS, kommunizieren. Weitere Informationen finden Sie im IFC PBDP-Handbuch.

NO-PROTOCOL-Modus

Im NO-PROTOCOL-Modus können unterschiedliche SPS-Systeme miteinander verbunden werden. Weiterhin erlaubt dieser Betriebsmodus den Anschluß externer Geräte, wie z.B. Barcode-Leser oder Wägesysteme, an das SPS-System. Die Kommunikation findet über einen Steuer-Block statt.

2.1.11 Zeitsteuerung

Viele Applikationen erfordern eine Zeitsteuerung. Mit der Zeitsteuerungsfunktion ist es möglich, den EIN- oder AUS-Zustand einer Maschine zu steuern. Die Zeitschaltuhren ersetzen Zeitrelais und die 7-Tages-Uhr.

Das Bediengerät besitzt eine integrierte Echtzeituhr. Unabhängig vom SPS-System können digitale Operanden gesetzt oder zurückgesetzt werden. Die Steuerung erfolgt dabei in Abhängigkeit des Wochentages und der Tageszeit.

Für jedes Objekt können vier Zeitintervalle definiert werden. Ein Zeitintervall setzt sich aus einem Wochentag oder dem Teil eines Tages sowie den Start- und Stoppzeiten zusammen. Die Zeitintervalle lassen sich vom Bediener dynamisch ändern.

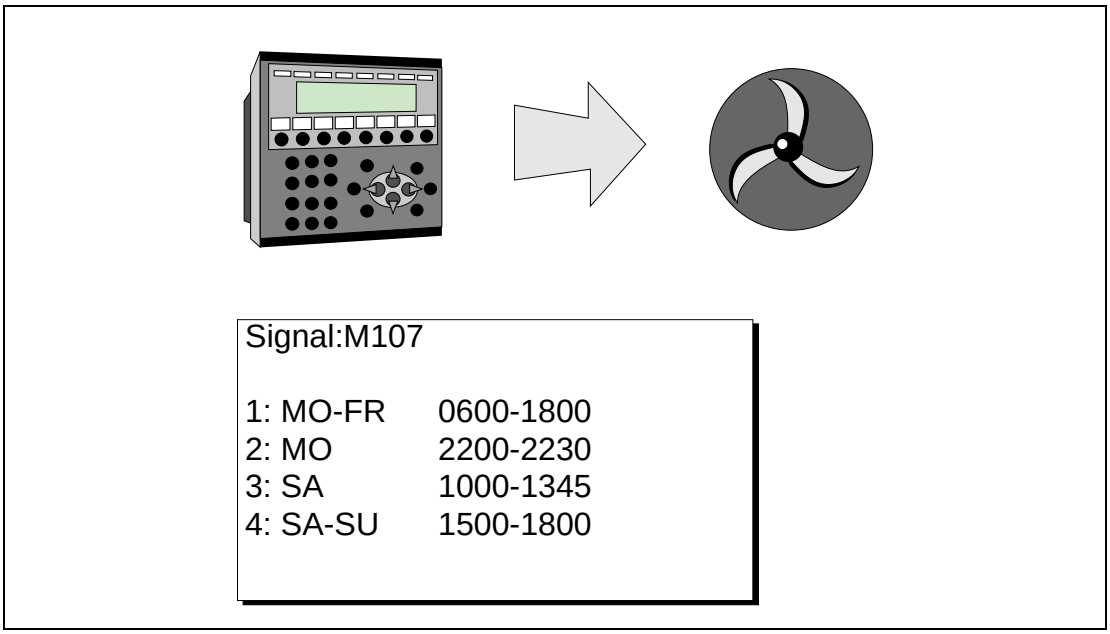

Abb. 2-6: *Zeitsteuerung*

3 Grundlagen

Der folgende Abschnitt erläutert den Aufbau des Bediengerätes sowie die Grundlagen seiner Anwendung. Darüber hinaus erhalten Sie Erklärungen zu generellen Anwendungsregeln, Objektparametern sowie zu allgemeinen Funktionen, die generell für das MAC-Bediengerät gelten.

HINWEIS

Die in diesem Handbuch vorgestellten Beispiele, Texte und Abbildungen beziehen sich auf die Verwendung von MITSUBISHI ELECTRIC-SPS-Systemen.

3.1 Programmierung eines Projektes

Ein grafischer Aufbau der Anwendung liefert dem Bediener anschauliches Referenzmaterial, das beim Betrieb sehr hilfreich ist. Es ist wichtig, die Applikation von vornherein sorgfältig zu planen. Entscheiden Sie, welche Funktionen benötigt werden. Beginnen Sie dann bei der allgemeinen Ebene, und arbeiten Sie sich dann weiter zu den darauffolgenden Detail-Ebenen vor. Legen Sie bei der Programmierung eines Objekts die speziellen Funktionen in Ihrer Anlage zugrunde. Aus jeder Funktion wird ein Block oder mehrere Blöcke, je nachdem, wie komplex die jeweilige Funktion ist. Ein Projekt kann sowohl Grafik- als auch Textblöcke enthalten. Jeder Block kann statische und dynamische Objekte enthalten. Im Interesse einer gut strukturierten Anwendung sollten die Blöcke in einer hierachischen Ordnung erzeugt werden, die der normalen Arbeitsweise des Bedieners entspricht.

Sie haben jederzeit die Möglichkeit, im Betriebsmodus Ihre Applikation teilweise oder ganz zu testen, bevor sie in der Anlage eingesetzt wird. Hierzu ist das MAC-Bediengerät an die SPS anzuschließen.

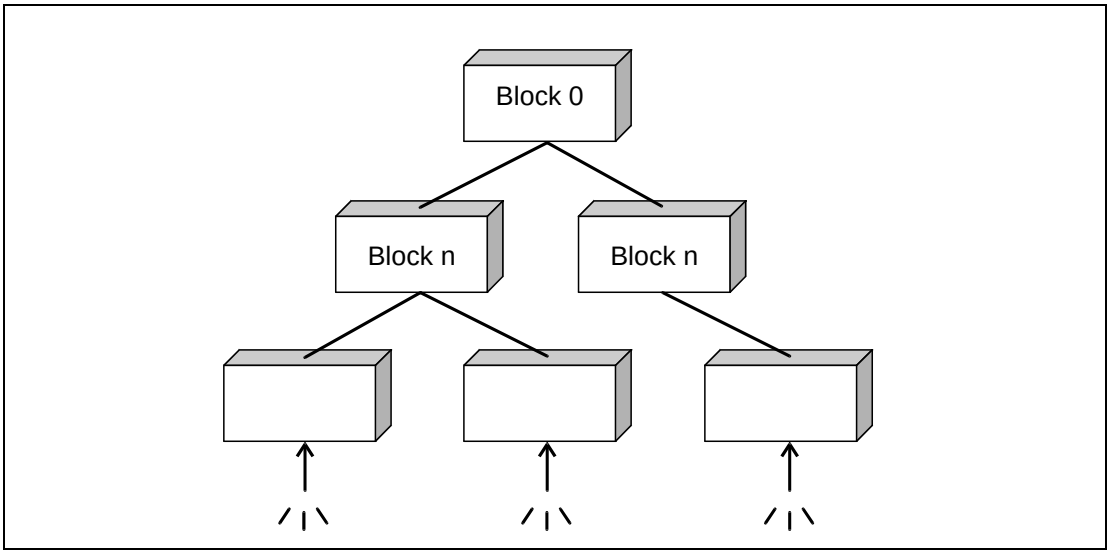

Abb. 3-1: *Beispiel für ein Blockdiagramm*

3.2 Allgemeine Hinweise

3.2.1 Kommunikation

Im Interesse schneller und effizienter Kommunikationsabläufe sollten Sie folgende Hinweise beachten:

Konsekutives Gruppieren der SPS-Signale

Das Bediengerät liest ständig SPS-Signale in folgender Reihenfolge ein:

① Anzeige

② Block ausdrucken

③ LED-Register

④ Trenddaten-Register

⑤ Balkendiagramm-Register mit Min/Max-Anzeigen

⑥ SPS-Zeituhr-Register

⑦ Alarm

Die zu einer Grafik gehörenden Operanden werden nur dann eingelesen, wenn die Grafik gerade angezeigt wird, d.h. die Anzahl der Blöcke hat keine Auswirkung auf die Kommunikationszeit.

Am schnellsten können die SPS-Signale eingelesen werden, wenn sie unmittelbar nacheinander erfolgen. Sind 100 Alarme definiert, lassen sie sich am schnellsten einlesen, wenn sie beispielsweise den Operanden M0–M99 zugeordnet sind. Sind die Signale weiter verzweigt (z.B. X0, Y30, T45 u.s.w.), erfolgt die Aktualisierung langsamer.

Folgende Signale haben keine Auswirkung auf die Kommunikation:

- mit Funktionstasten verknüpfte Signale
- Zeitschaltuhren
- Objekte in den Alarmmeldungen

Schnelles Ändern von Blöcken

Blockänderungen lassen sich schnell und einfach durch die Sprung-Funktion über die Funktionstasten oder mit Hilfe eines Sprungobjektes ausführen.
„Anzeige-Signale“ (Display signals) im Block-Kopf sollten nur dann verwendet werden, wenn die Anzeige eines anderen Bildes durch die SPS erforderlich ist.

Das Register „Neue Anzeige“ (New Display) kann ebenfalls verwendet werden, wenn das Ändern der Bildanzeige über die SPS erfolgen soll. Dieses Verfahren wirkt sich weniger nachteilig auf die Kommunikationszeiten aus als eine größere Anzahl von „Anzeige-Signalen“.

Zeituhr am Bediengerät

Die Verwendung der Systemuhr der SPS bedeutet eine zusätzliche Erhöhung der Kommunikationsdauer, da das Uhr-Register erst in das Bediengerät eingelesen werden muß. Auch das Herunterladen der Uhrzeit vom Bediengerät zum SPS-System verlangsamt die Kommunikation. Die Zeitabstände zwischen dem Herunterladen von Daten sollten daher möglichst groß sein.

3.3 Menüstruktur

Das MAC-Bedienterminal verfügt über drei Betriebsarten (Funktionsmodi):

- Konfiguration
- Programmierung
- Betrieb

Normalerweise erfolgt die Konfiguration und die Programmierung mit dem Software-Paket. In jeder Betriebsart stehen mehrere Funktionsebenen zur Verfügung, wobei jede Ebene durch ein Menü repräsentiert ist. Auf jeder Menüebene können Sie durch eine bestimmte Auswahl oder durch Angabe eines Parameters in die nächste Funktionsebene, d.h. zum nächsten Menü, gelangen.

Jede Applikation besteht aus verschiedenen Blöcken. Sie können Grafik-Blöcke und/oder Textblöcke definieren, wobei letztere überwiegend zur Erzeugung und zum Ausdruck von Berichten dienen. Jedem Block wird durch das Programm eine Nummer zwischen 0 und 989 zugeordnet. Die Blöcke 990-999 sind für besondere interne Zwecke reserviert. Dies sind die sogenannten Systemblöcke. Das MAC-Bediengerät arbeitet objektorientiert, d.h. ein Block kann beispielsweise alle mit einem Objekt verknüpften Signale zur Steuerung und Überwachung einer Pumpe enthalten.

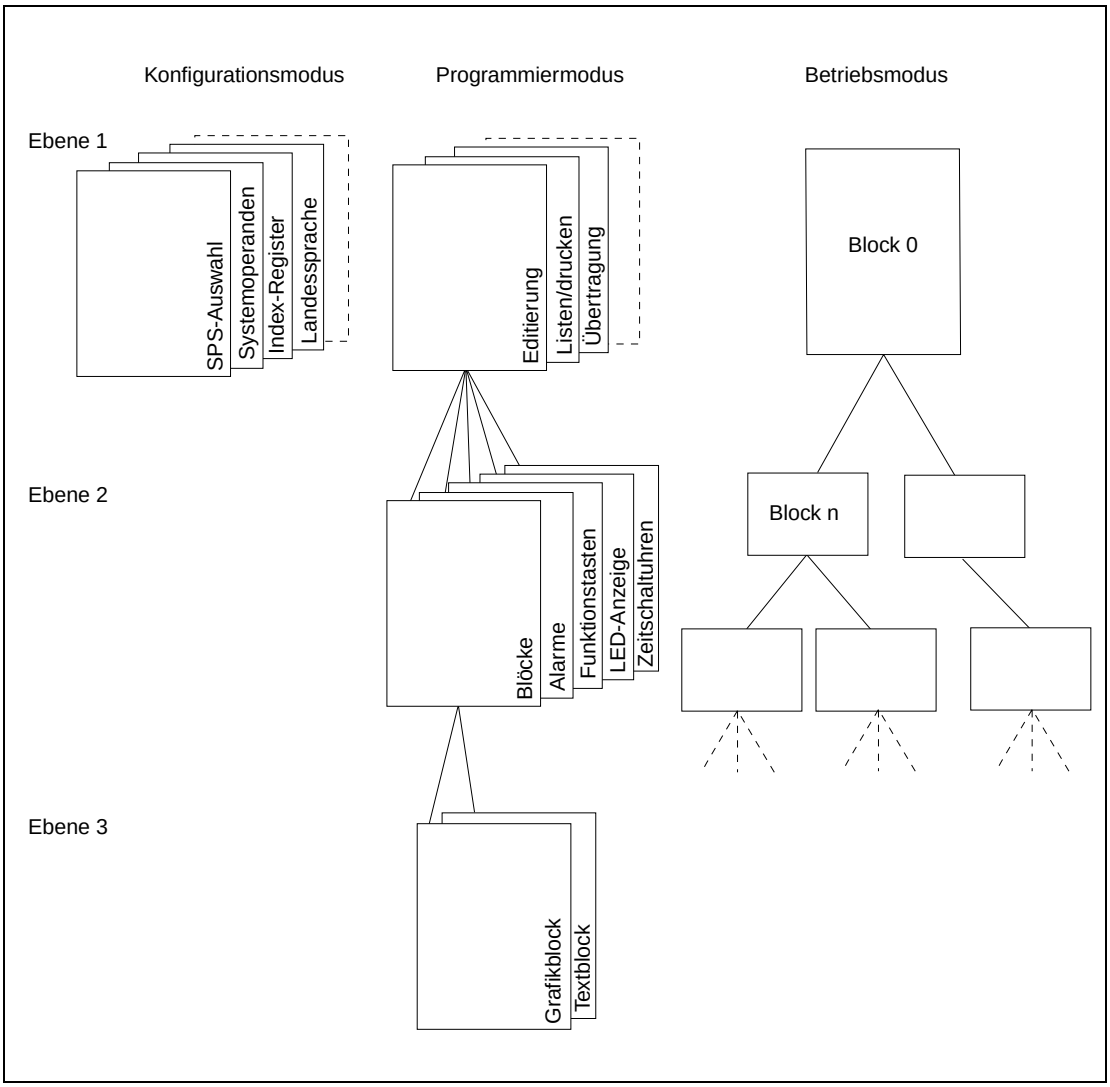

Abb. 3-2: *Menüstruktur*

3.4 Funktionstasten

Abbildung 3-3 zeigt die Anordnung und Bezeichnungen der Funktionstasten am MAC E300-Bediengerät.

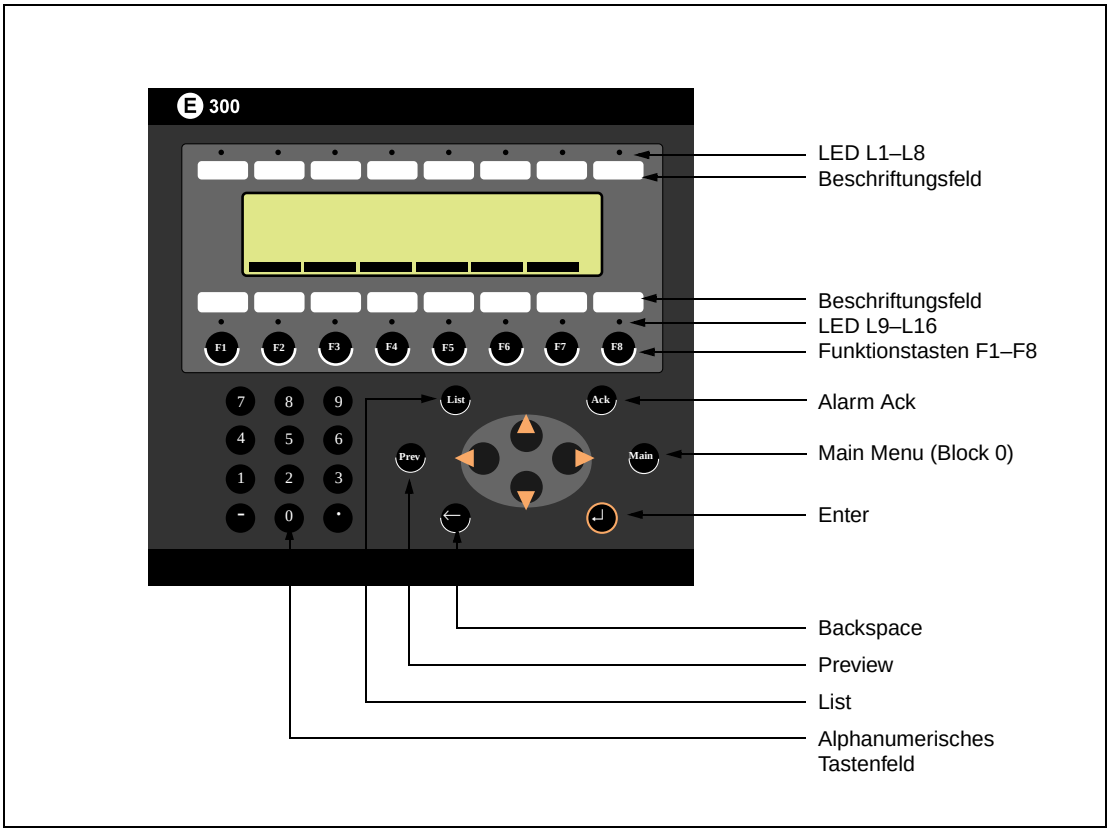

Abb. 3-3: *Bedienoberfläche des MAC E300*

3.5 Block-Objekt

Für jeden Block wird ein Header definiert. Darin sind Blocknummer, Blocktyp (Text oder Grafik), Statuswort u.s.w. enthalten. Die Funktionen zur Einstellung von Alarmen, Zeitschaltuhren und Kontrasten können ebenfalls als Blöcke aufgerufen werden. Hierbei handelt es sich um Systemblöcke.

HINWEIS Der Blocktyp kann bei einem bereits definierten Block nicht mehr geändert werden.

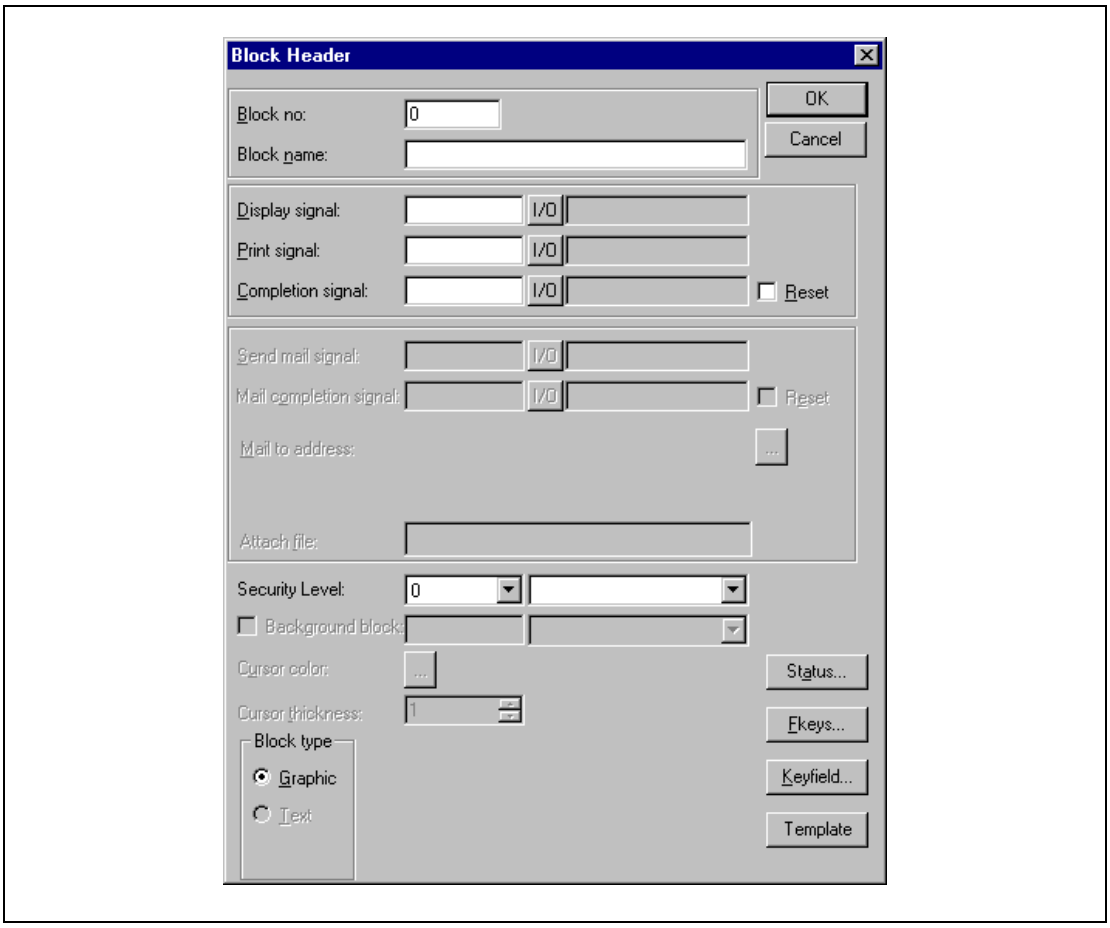

Abb. 3-4: *Header*

3.6 Signalformate

Die nachfolgenden Tabellen zeigen die Zuordnung der verschiedenen Operandentypen der SPS. Informationen zu den Adreßbereichen finden Sie im SPS-Handbuch.

3.6.1 Digitale Operanden (ON/OFF)

Das Bediengerät bietet die Möglichkeit zur Verarbeitung digitaler Signale zur Adressierung verschiedener SPS-Fabrikate. Zur Adressierung einer Allen Bradley-SPS siehe Kapitel 21.

Signal	Funktion	A-Serie	FX-Serie
X	Eingänge	●	●
Y	Ausgänge	●	●
M	Merker	●	●
B	Link-Merker (MELSECNET)	●	
F	Fehlermerker	●	
S	Schrittmerker		●
T	Timer	●	●
C	Counter	●	●

Tab. 3-1: *Digitale Operanden*

3.6.2 Analoge Operanden (Werte)

Das Bediengerät bietet die Möglichkeit zur Verarbeitung analoger Signale zur Adressierung verschiedener SPS-Fabrikate. Zur Adressierung einer Allen Bradley-SPS siehe Kapitel 21.

Signal	Funktion	A-Serie	FX-Serie
D	Datenregister	●	●
W	Link-Register (MELESCNET)	●	
R	File-Register	●	
T	Timer	●	●
C	Counter	●	●

Tab. 3-2: *Analoge Operanden*

3.6.3 Registertyp-Formate

Die zulässigen Signalformate finden Sie im SPS-Handbuch.

Format	Wertebereich
16-bit mit Vorzeichen	–32768 – +32767
16-bit ohne Vorzeichen	0 – +65535
32-bit mit Vorzeichen	–214783648 – +214783647
32-bit ohne Vorzeichen	0 – +4294967295
32-bit Fließkommazahl mit Exponent	±3,4E38. Zahlen größer als 1.000.000 werden in Exponentialform angezeigt.
32-bit Fließkommazahl ohne Exponent	Positionen und Dezimalstellen bestimmen den gültigen Wertebereich. Beispiel: 8 Positionen und 3 Dezimalstellen => ±999,999
BCD-Code mit Fließ-komma, 32-bit	0 – 9999,9999. Nur bei MELSEC AnA-SPS-Systemen.
BCD-Code, 16-bit	0 – 9999
BCD-Code, 32-bit	0 – 99999999
HEX-Code, 16-bit	0 – FFFF
HEX-Code, 16-bit	0 – FFFFFFFF

Tab. 3-3: *Registertyp-Formate*

3.6.4 Indizierte Adressierung

Das indizierte Adressieren ermöglicht Ihnen, beispielsweise ein und denselben Block zur Steuerung mehrerer Motoren zu verwenden. Im nachfolgenden Beispiel sind die Drehmomente mit dem Register D100I1 verbunden. Je nachdem, welchen Wert das Index-Register I1 enthält, wird das Drehmoment einer der drei Motoren angezeigt. In diesem Fall ist es der in D0 enthaltene Wert, da D0 dem Index-Register I1 zugeordnet ist. Er bestimmt, für welchen Motor das Drehmoment angezeigt wird. Der Inhalt des Index-Registers wird der Adresse hinzuaddiert. Das Ergebnis entspricht der folgenden Adresse:

Angezeigter Wert = Datenregister-Basisadresse + Inhalt [Index-Datenregister]

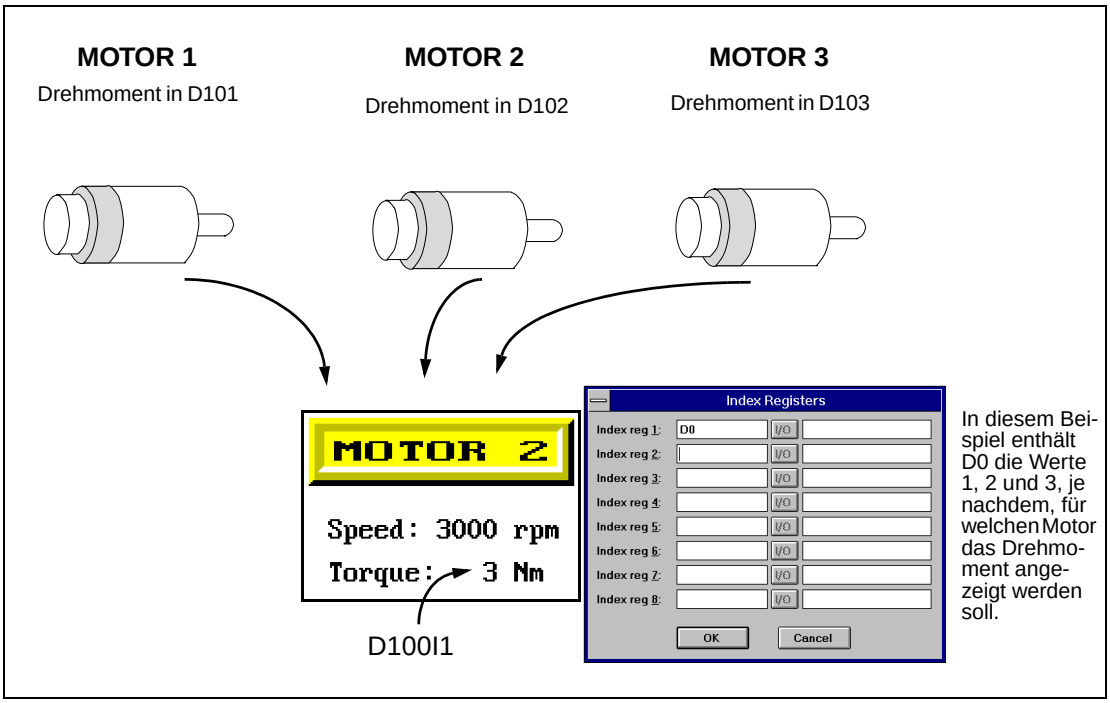

Abb. 3-5: *Beispiel für eine indizierte Adressierung*

3.6.5 Allgemeine Funktionen und Parameter

Skalierung

Die Offset- und Gain-Parameter dienen dazu, einen Registerwert für die Ausgabe auf der Anzeige anzupassen. Dabei gilt die folgende Gleichung:

Anzeigewert = Offset + Gain x Registerwert

Wird das Objekt am Bediengerät im Betriebsmodus geändert, erfolgt die Anpassung des angezeigten Wertes entsprechend der folgenden Gleichung:

Registerwert = (Anzeigewert – Offset)/Gain

Die Skalierung hat keinen Einfluß auf die definierten Min- oder Max-Werte oder die Anzahl der Dezimalstellen.

Offset und Gain-Berechnung

Mit Hilfe der Funktion **OGC** können die Offset- und Gain-Parameter berechnet werden. Geben Sie dazu den Maximal- und Minimalwert des SPS-Registerwertes und den Maximal- und Minimalwert des Anzeigewertes ein. Die OGC-Funktion berechnet dann den passenden Offset- und Gain-Parameter.

Reservierte Zeichen

Folgende ASCII-Codes sind für interne Funktionen des MAC-Bediengerätes reserviert und dürfen nicht verwendet werden:

Hex	Dezimal	Zeichen	ASCII-Code
01	01		SOH
02	02		STX
03	03		ETX
04	04		EOT
05	05		ENQ
06	06		ACK
07	07		BEL
15	21	§	
23	35	# (nur für Textblöcke)	

Tab. 3-4: *Reservierte Zeichen*

Positionen

Der Parameter „**Position**“ gibt vor, wieviele Zeichenpositionen von einem Objekt in der Anzeige beansprucht werden.

Ausrichtung

Mit dem Parameter „**Adjust**“ können Sie festlegen, ob der Text linksbündig oder zentriert erscheinen soll.

Rahmen

Mit dem Parameter „**Frame**“ wird festgelegt, ob ein Rahmen um die Objekte gezogen werden kann.

Ändern

Mit dem Parameter „**Maneuverable**“ bestimmen Sie, ob Objekte am MAC-Bediengerät im Betriebsmodus geändert werden können.

Min

Der Parameter „**Minimum value**“ legt fest, welchen Mindestwert ein Objekt haben kann, bzw. bestimmt die Mindestgrenze für Änderungen.

Max

Der Parameter „**Maximum value**“ legt fest, welchen Höchstwert ein Objekt haben kann, bzw. bestimmt die Höchstgrenze für Änderungen.

Skaleneinteilung

Mit dem Parameter „**Scale division**“ wird die Skaleneinteilung festgelegt.

Skalenschritte

Der Parameter „**Scale ticks**“ legt die Skalenschrittweite fest.

Dezimalstellen

Der Parameter „**Decimals**“ gibt an, mit wievielen Dezimalstellen ein Wert eingegeben werden kann.

Sicherheitsstufe

Mit dem Parameter „**Security Level**“ legen Sie die Sicherheitsstufe für ein Objekt fest. Näheres hierzu finden Sie in Kapitel 17 „Paßwort“.

4 Programmierung mit dem MAC Programmer+

In diesem Abschnitt ist beschrieben, wie Sie das MAC-Bediengerät mit Hilfe der PC-Software MAC Programmer+ programmieren können.
Die Anleitung zur Installation der Software sowie detaillierte Informationen zum MAC Programmer+ finden Sie im Benutzerhandbuch der Software.

Alle Programmfunktionen können über das Menü aufgerufen werden:

Abb. 4-1: *Menüleiste*

4.1 Erstellung eines Projekts

Um ein neues Projekt anlegen zu können, wählen Sie zunächst den Menüpunkt „New“ aus dem File-Menü aus. Daraufhin erscheint das Dialogfenster für die Projekt-Grundeinstellungen (Project Settings). Hier können Sie das SPS-System, die Art des Bediengeräts und eine beliebige E/A-Namensdatei auswählen.

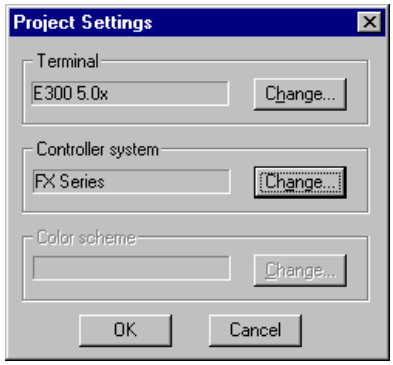

Abb. 4-2:
Projekt-Grundeinstellungen

Bediengerät (Terminal):

Wählen Sie hier den Typ des MAC-Bediengeräts aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Change“ und das Auswahlmenü erscheint.

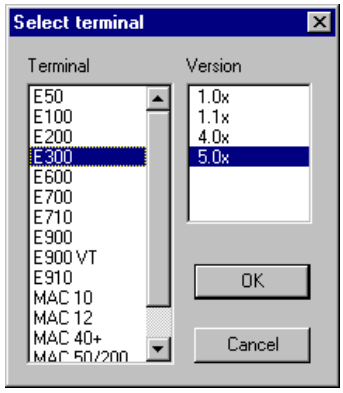

Abb. 4-3:
Auswahlmenü für das MAC-Bediengerät

SPS-System (Controller system):

Hier können Sie das SPS-System auswählen, an das das MAC-Bediengerät angeschlossen werden soll. Klicken Sie auf die Schaltfäche „Change“ und das Auswahlmenü erscheint.

Das Bediengerät kann an nahezu jedes auf dem Markt erhältliche SPS-System angeschlossen werden. Die folgenden Abbildungen zeigen nur kleine eine Auswahl der Konfigurationsmöglichkeiten.

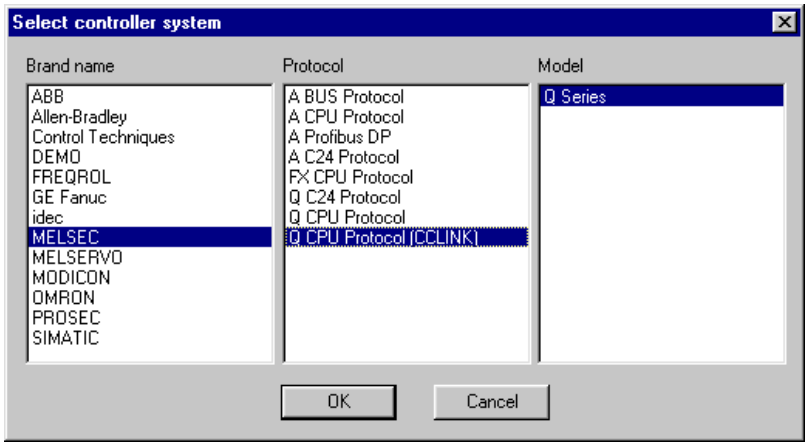

Abb. 4-4: *Beispiel 1 für ein ausgewähltes SPS-System (MELSEC Q-Serie über CC-LINK)*

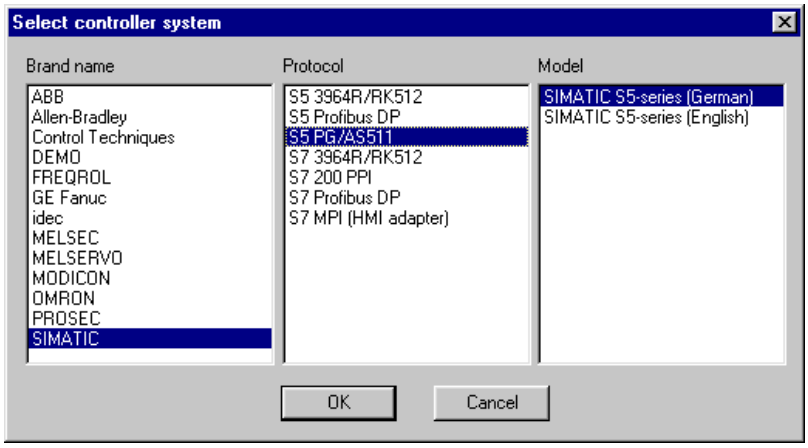

Abb. 4-5: *Beispiel 2 für ein ausgewählte SPS-System (SIMATIC S5-Serie in deutsch)*

4.2 Erstellung eines Blocks mit dem Block-Manager

Wenn Sie ein Projekt angelegt haben, können Sie sich den Block-Manager anzeigen lassen. Hier sind alle Blöcke aufgeführt, die in einer Applikation enthalten sind.

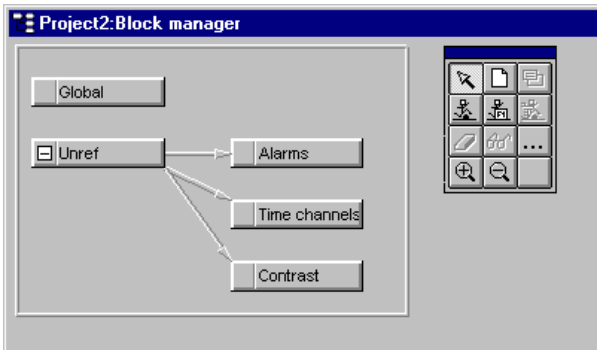

Abb. 4-6: *Blockliste*

Der Block-Manager enthält einen Werkzeugkasten (Toolbox) mit den folgenden Funktionen:

Symbol	Funktion
	Block markieren und erstellen
	Block neu hinzufügen
	Header des markierten Blocks definieren
	Sprung zu dem Block, der mit dem Cursor erstellt werden soll
	Funktionstasten-Sprung zu dem Block, der mit dem Cursor erstellt werden soll
	Markierten Block löschen
	Markierten Block editieren
	Block-Manager Einstellungen
	Vergrößern (Zoom +)
	Verkleinern (Zoom –)

Tab. 4-5: *Werkzeugkasten des Block-Managers*

4.2.1 Neuanlegen eines Blocks

Wenn Sie einen neuen Block hinzufügen möchten, erscheint das folgende Dialogfenster:

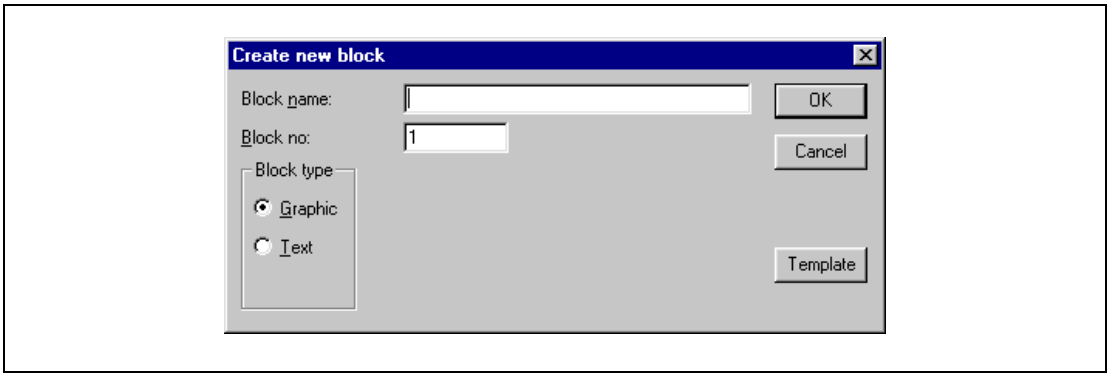

Abb. 4-7: *Block neu anlegen*

Blockname (Block name):

Hier können Sie einen Blocknamen definieren. Dieser Blockname wird im Block-Manager und in der Blockliste angezeigt.

Blocknummer (Block no):

Hier erfolgt die Eingabe der Blocknummer. Ist die eingegebene Nummer schon vorhanden, werden die übrigen definierten Werte automatisch angezeigt.

Beim Programmstart wird immer die Blocknummer 0 angezeigt. Der Block mit dieser Nummer muß das Hauptmenü der jeweiligen Applikation enthalten.

Blocktyp (Block type):

Hier können Sie zwischen Grafik- oder Textblock auswählen. Ist ein Block bereits definiert, kann der Blocktyp nicht mehr geändert werden.

Bildschirmanzeige (Screen size):

(Gilt nur für Textblöcke.) Hier wird die Zeichengröße eines Textblocks festgelegt. Ist ein Block bereits definiert, kann der Blocktyp nicht mehr geändert werden.

Mustervorlage (Template):

Hier können Sie dem Block eine Mustervorlage zuweisen oder aber den Block als Mustervorlage speichern.

4.2.2 Definieren des Header

Grundlegende Parameter, die sich auf jeden einzelnen Block beziehen, werden im Header („Block Header“) definiert.
Im Header können Sie folgende Parameter definieren:

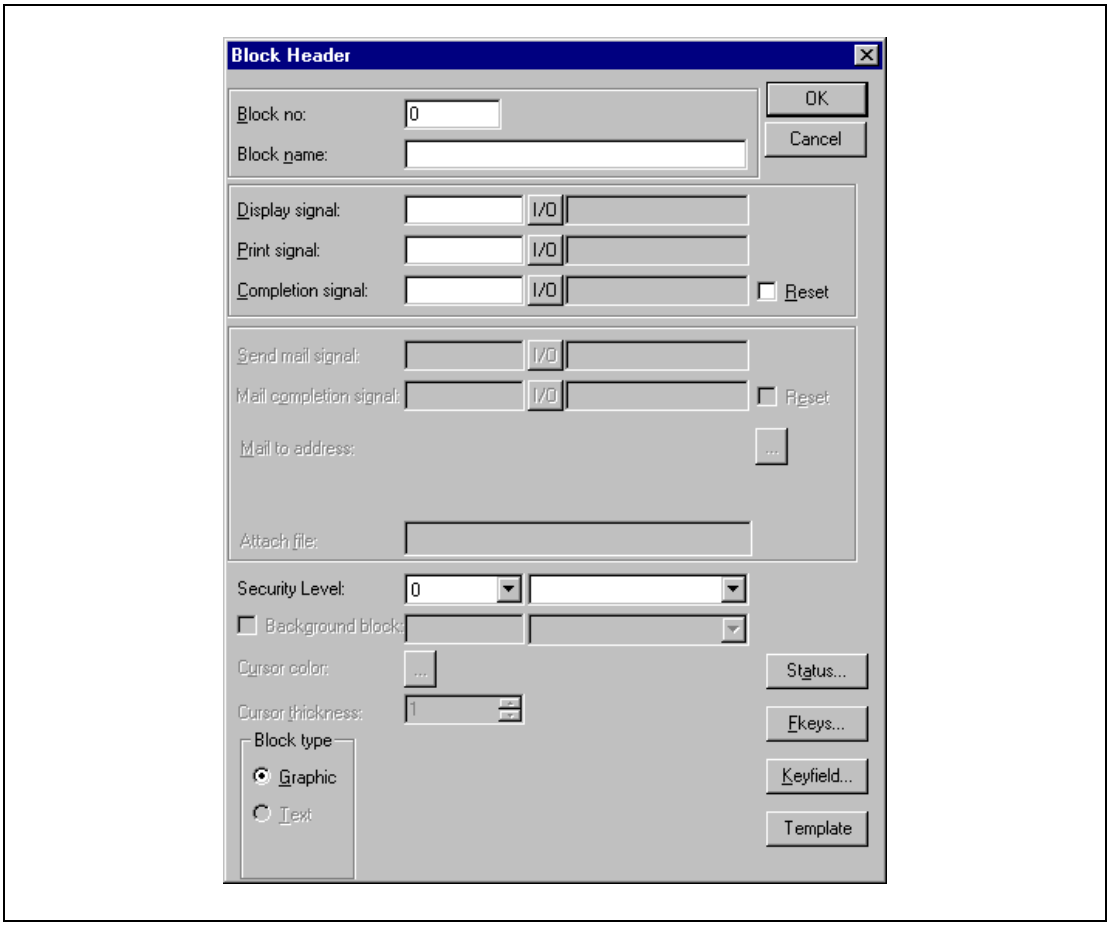

Abb. 4-8: *Header*

Blocknummer (Block no):

Hier erfolgt die Eingabe der Blocknummer. Ist die eingegebene Nummer schon vorhanden, werden die übrigen definierten Werte automatisch angezeigt.

Beim Programmstart wird immer die Blocknummer 0 angezeigt. Der Block mit dieser Nummer muß das Hauptmenü der jeweiligen Applikation enthalten.

Block-Name (Block name):

Hier können Sie einen Blocknamen definieren. Die Eingabe ist jedoch nicht zwingend erforderlich.

Bildschirmaufruf (Display signal):

Bei Aktivierung dieses digitalen Operanden wird die Ausgabe eines Blocks auf dem Bildschirm gestartet. Alle hier definierten Operanden zum Blockwechsel sollten direkt hintereinander liegen, um einen möglichst schnellen Blockwechsel zu gewährleisten. Bei Verwendung einer anderen Methode zum Blockwechsel wird dieses Feld nicht ausgefüllt.

Druckerausgabe (Printer Signal):

(Gilt nur für Textblöcke.) Bei Aktivierung dieses digitalen Operanden wird der Ausdruck eines Textblocks auf einem angeschlossenen Drucker gestartet. Die Operanden „Display Signal“ und „Printer Signal“ können identisch sein. Auch die hier definierten Operanden sollten möglichst direkt hintereinander liegen, damit der Ausdruck möglichst schnell erfolgt.

Druck beendet (Completion Signal):

Über diesen digitalen Operanden wird angezeigt, daß der Ausdruck beendet ist. Normalerweise bleibt dieses Signal gesetzt. Wird im Header jedoch die Funktion „Reset“ markiert, wird das Signal nach erfolgtem Ausdruck immer auf logisch 0 gesetzt.

E-mail senden (Send mail signal):

Bei Aktivierung dieses digitalen Operanden wird eine Meldung per E-mail verschickt (nur für Textblöcke).

E-mail gesendet (Mail completion signal):

Dieser digitale Operand wird aktiviert, wenn eine Meldung per E-mail versendet wurde. Normalerweise ist das Signal gesetzt. Aktivieren Sie die „Reset“-Funktion, um den digitalen Operanden bei Aktivierung zurückzusetzen.

E-mail Adresse (Mail to address):

Geben Sie die E-mail Adresse des Empfängers ein. Über die Schaltfläche „...“ können bis zu acht Empfänger aus einer Adressliste adressiert werden. Editieren Sie die Adressliste im Dialog *Setup/Network Services/SMTP Client Service*.

Datei anhängen (Attach file):

Geben Sie den Namen einer Trend- oder Rezepturdatei ein, die an die E-mail angehängt werden soll. Falls sowohl eine Trenddatei als auch eine Rezepturdatei mit gleichem Namen vorliegen, wird die Trenddatei versendet.

Paßwort (Security Level):

Hier wird die Sicherheitsstufe (0–8) für den betreffenden Block definiert. In diesem Fall muß der Bediener bei Aufruf des Blocks im Betriebsmodus ein Paßwort eingeben, das der vorgegebenen oder einer höheren Sicherheitsstufe entspricht.

Block-Typ (Block type):

Hier können Sie zwischen Grafik- oder Textblock auswählen. Ist ein Block bereits definiert, kann der Blocktyp nicht mehr geändert werden.

Bildschirmanzeige (Screen Size)

(Gilt nur für Textblöcke.) Hier wird die Zeichengröße eines Textblocks festgelegt.

Funktionstasten (Fkeys):

Hier werden die Funktionstasten (F1–F8) für einen Block definiert. Geben Sie ein, welche Signale bei Betätigung der einzelnen Funktionstasten aktiviert werden sollen. Näheres hierzu finden Sie in Kapitel 12 „Funktionstasten“.

Tastenfeld (Keyfield)

Hier kann ein Text für die Funktionstasten F2–F7 festgelegt werden. Geben Sie einen Text mit maximal 6 Zeichen ein. Der Text steht in einer oder zwei Zeilen am Ende des Blocks. Näheres hierzu finden Sie in Kapitel 12 „Funktionstasten“.

Mustervorlage (Template):

Hier können Sie dem Block eine Mustervorlage zuweisen oder aber den Block als Mustervorlage speichern.

Status:

Durch Anklicken der Schaltfläche „Status“ wird das Menü „Block Options“ geöffnet.

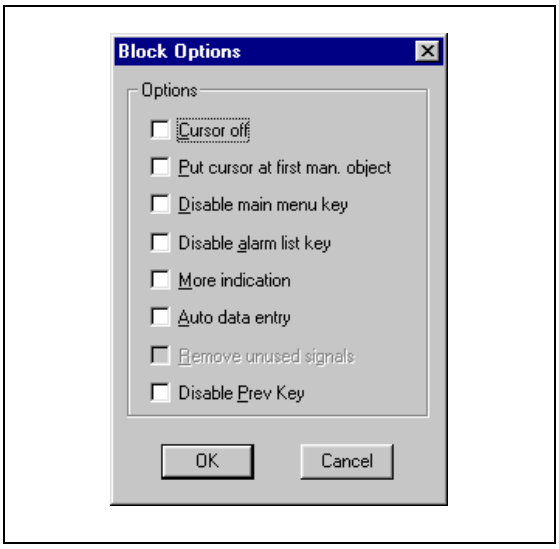

Abb. 4-9:
Menü „Block Options“

Hier wird die Erscheinungsform der Anzeige im Betriebsmodus festgelegt. Auf die Systemblocks hat das Statuswort keine Auswirkungen. Die Parameter im Statuswort haben folgende Funktionen:

Cursor aus (Cursor off): (nur bei Textblöcken) Hier können Sie festlegen, ob der Cursor im Betriebsmodus innerhalb des Textblocks sichtbar sein soll.

Cursor auf erstes änderbares Objekt (Put cursor at first man. object): (nur bei Textblöcken) Legen Sie hier fest, ob der Cursor auf dem ersten änderbaren Objekt statt links oben am Bildschirm positioniert werden soll.

MAIN-Menü-Taste aus (Disable main menu key): Hier wird angegeben, ob im Betriebsmodus die Taste [MAIN] blockiert werden soll, wenn der Block auf der Anzeige erscheint.

Alarmliste-Taste aus (Disable alarm list key): Hier wird festgelegt, ob im Betriebsmodus die Taste [LIST] blockiert werden soll, wenn der Block auf der Anzeige erscheint.

WEITER-Zeichen (More indication): (nur bei Textblöcken) Legen Sie hier fest, ob das „+“-Zeichen rechts unten bzw. rechts oben erscheinen soll, wenn der Block vor bzw. nach der aktuellen Anzeige auf dem Bildschirm weitere Informationen enthält.

Auto-Eingabe (Auto data entry): Hier können Sie bestimmen, daß der Cursor nach einer Eingabe automatisch zum nächsten änderbaren Objekt springen soll. In diesem Status läßt sich der Cursor nur auf änderbare Objekte plazieren.

Nicht verwendete Objekte löschen (Remove unused signals): Hier werden nicht mehr benötigte Objekte gelöscht, um ein übersichtliches Programmieren zu ermöglichen.

PREV-Taste aus (Disable Prev Key): Hier wird festgelegt, ob im Betriebsmodus die Taste [PREV] blockiert werden soll, wenn der Block auf der Anzeige erscheint.

4.2.3 Einstellungen des Block-Managers

Hier legen Sie die Einstellungen für die Darstellung im Block-Manager fest, indem Sie einen Block markieren und im Kontext-Menü (rechte Maustaste) „Settings...“ wählen.

Registrierkarte Block:

Wählen Sie die Darstellungsweise der Blockdaten aus.

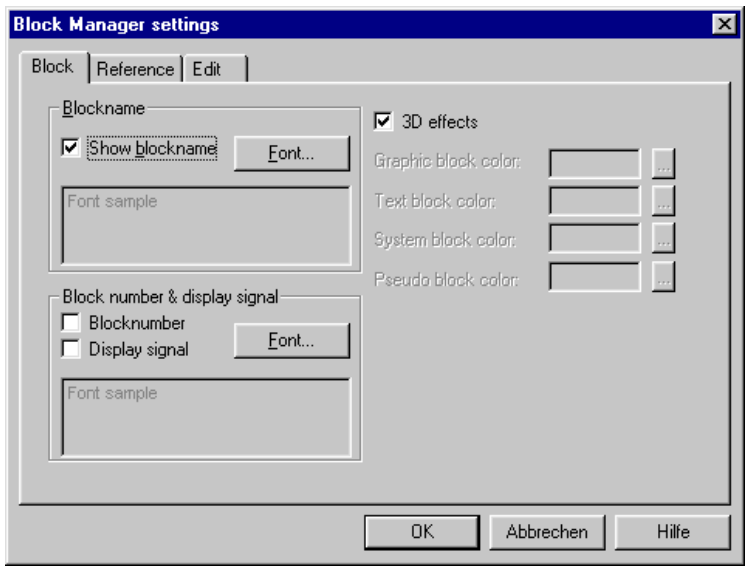

Abb. 4-10: *Menü Block-Manager-Einstellungen – Registrierkarte Block*

Blockname: Bei aktivierter Checkbox wird der Blockname im Block angezeigt. Durch Anklicken der Schaltfläche „Font...“ können Sie eine Schriftart auswählen, mit dem der Blockname angezeigt werden soll. Im Fenster erscheint ein Schriftarten-Beispiel.

Blocknummer und Bildschirmaufruf (Block number & display signal): Bei aktivierter Checkbox wird die Blocknummer (Block number) und/oder der Bildschirmaufruf (Display signal) angezeigt. Durch Anklicken der Schaltfläche „Font...“ können Sie eine Schriftart auswählen, mit dem der Blockname angezeigt werden soll. Im Fenster erscheint ein Schriftarten-Beispiel.

3-D-Effekt (3D effects): Bei aktivierter Checkbox werden die Blöcke mit 3-D-Effekten, ähnlich den Schaltflächen unter Windows, dargestellt. Wird die Checkbox deaktiviert, können Sie den Blöcken Farben zuordnen.

Registrierkarte Referenz (Reference):

Wählen Sie das Erscheinungsbild des Block-Managers aus.

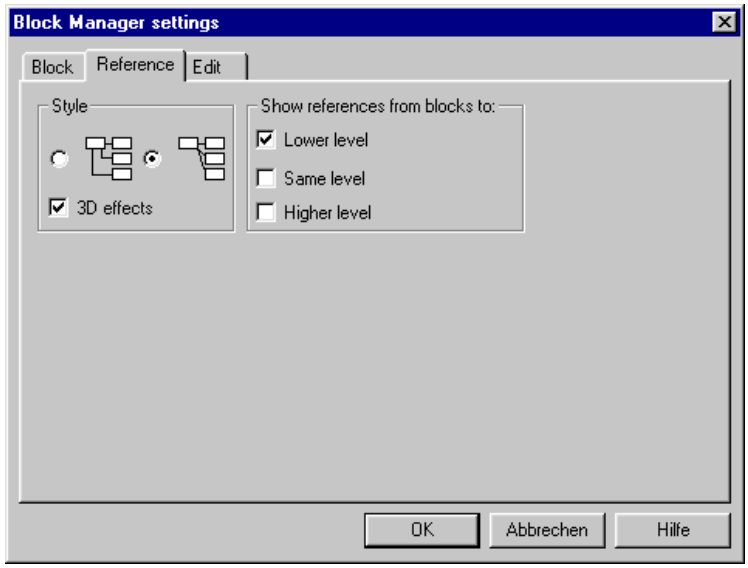

Abb. 4-11: *Menü Block-Manager-Einstellungen – Registrierkarte Reference*

Anzeigestil (Style): Wählen Sie hier den Anzeigestil der Blöcke aus.

Referenzen anzeigen (Show references from blocks to): Wählen Sie hier aus, welche Verknüpfungen der Blöcke zueinander dargestellt werden sollen.

Registrierkarte Editieren (Edit):

Wählen Sie Sonderfunktionen für die Darstellungsweise im Block-Manager aus.

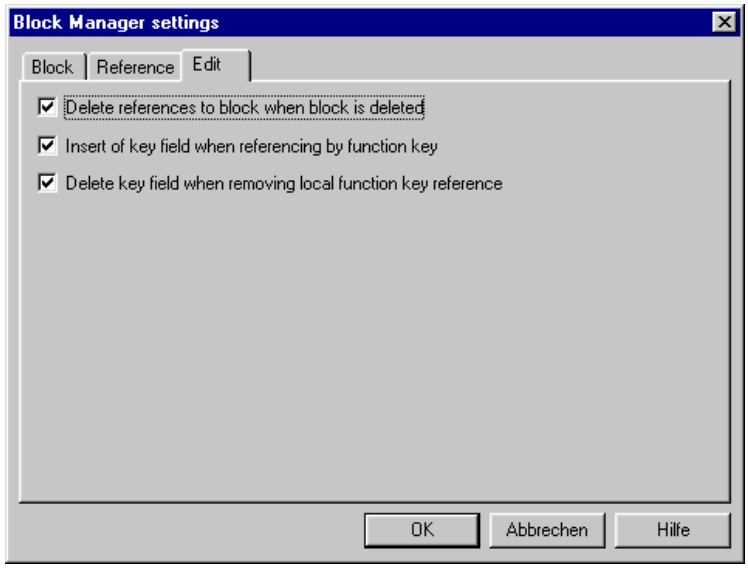

Abb. 4-12: *Menü Block-Manager-Einstellungen – Registrierkarte Edit*

4.3 Das Programmieren von Blöcken

Doppelklicken Sie auf einen Block im Block-Manager. Nun wird der Arbeitsbereich für den Block sowie der Werkzeugkasten angezeigt. Im Werkzeugkasten befinden sich alle Objekte, die Sie erzeugen können.

Wählen Sie ein Objekt aus, indem Sie es im Werkzeugkasten anklicken, und plazieren Sie den Cursor auf dem Bildschirm an die Stelle im Arbeitsbereich, wo es erscheinen soll. Beim Anklikken eines Objekts erscheint ein Dialogfenster für das betreffende Objekt. Die Beschreibung der allgemeinen Parameter für die Objekte finden Sie in Kapitel 3 „Grundlagen“. Die einzelnen Objekttypen sind im Kapitel 5 „Darstellen und Ändern von Text-Objekten“ bzw. im Kapitel 6 „Darstellen und Ändern von Grafik-Objekten“ detailliert beschrieben. Das Objekt wird nun im Arbeitsbereich angezeigt.
Wenn Sie ein statisches Grafik- bzw. Textobjekt ausgewählt haben, erscheint dieses direkt im Arbeitsbereich.

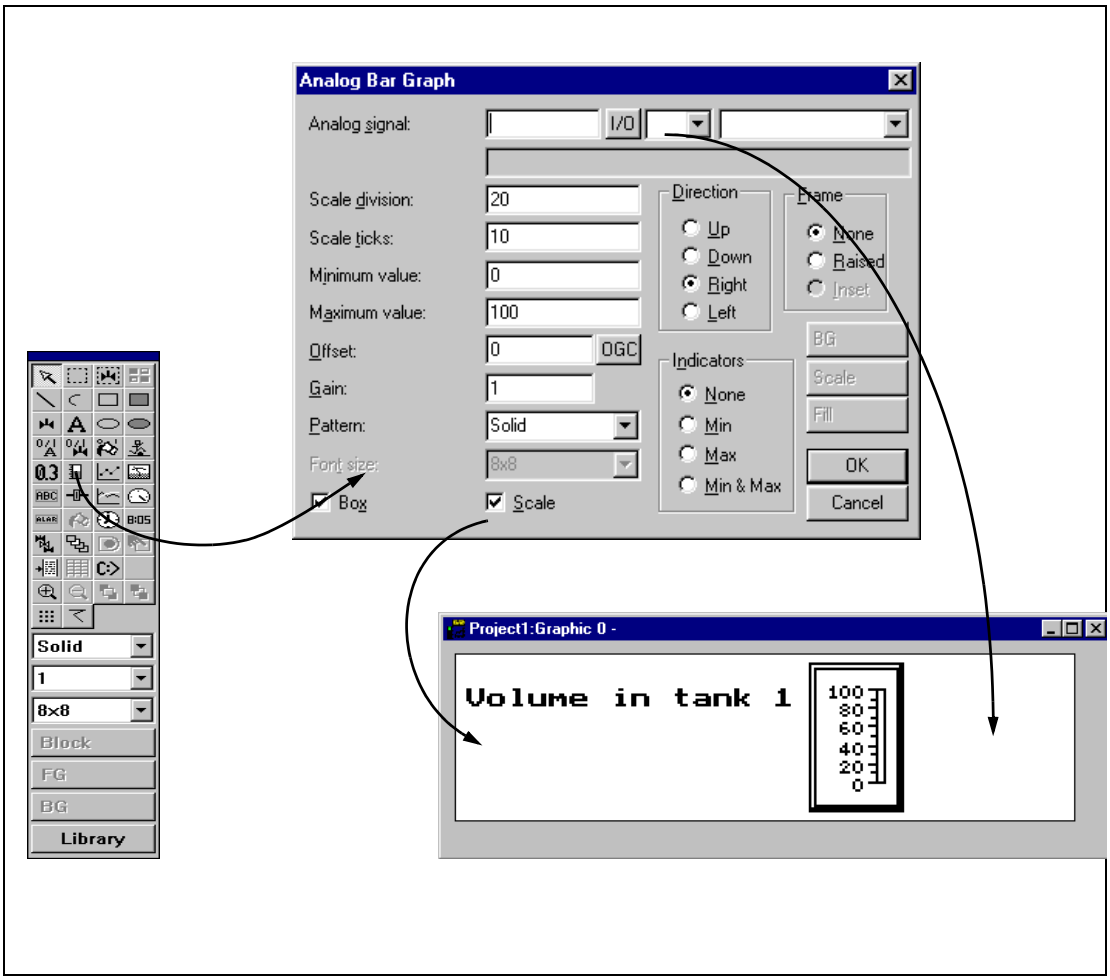

Abb. 4-13: *Programmierung eines Blocks*

4.4 Das File-Menü

Das File-Menü enthält Funktionen zum Erstellen, Öffnen, Speichern und Schließen von Projekten. Die Druckereinstellungen, Vorschau auf den Ausdruck, Erstellung von Dokumentenköpfen sowie Druckbefehle erfolgen ebenfalls über dieses Menü. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, ein Projekt zu testen und Projekteinstellungen zu verändern.

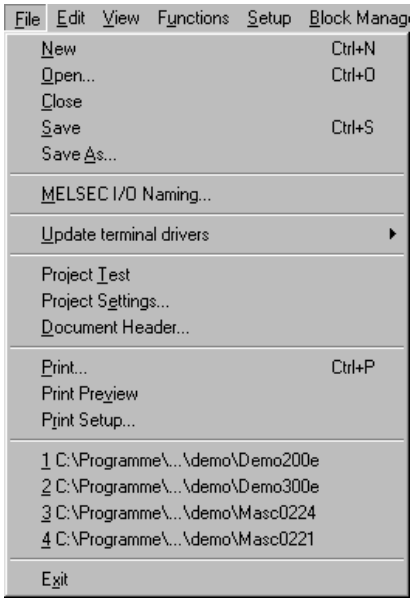

Abb. 4-14:
Das File-Menü

4.5 Das Edit-Menü

Im Edit-Menü finden Sie Funktionen zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen.

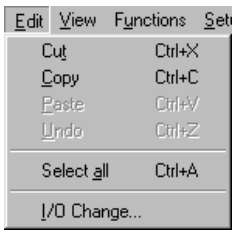

Abb. 4-15:
Das Edit-Menü

4.6 Das View-Menü

Das View-Menü enthält alle Funktionen zum Editieren von Blöcken sowie zur Handhabung von Symbolen, Funktionstasten, LEDs, Alarmen und Zeitschaltuhren.

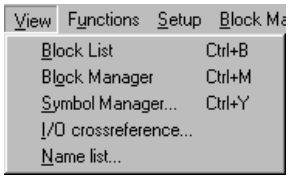

Abb. 4-16:
Das View-Menü

Blockliste (Block List)

Die in einer Applikation verwendeten Blöcke werden in einer Blockliste angezeigt. In der Blockliste können Sie neue Blöcke erzeugen, indem Sie „New“ anklicken. Basisparameter werden im Header definiert.

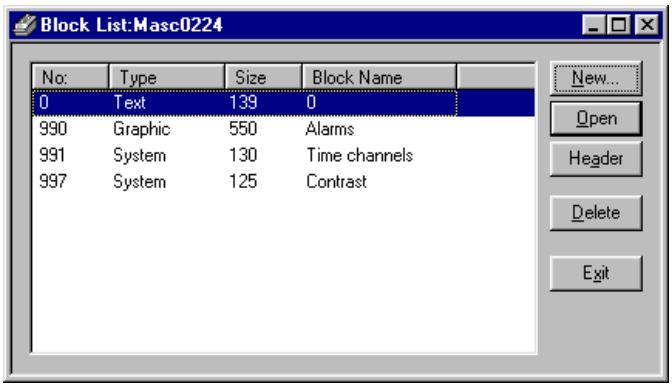

Abb. 4-17: *Die Blockliste*

Block-Manager (Block manager)

Hier sind alle Blöcke aufgeführt, die in einer Applikation enthalten sind. Im Block-Manager können Sie über die Funktionen im Werkzeugkasten neue Blöcke erstellen, den Header (Block header) definieren und Block-Sprünge festlegen.

Symbolmanager (Symbol Manager)

Der Symbolmanager wird aktiviert. Im Symbolmanager kann eine Bibliothek mit Symbolen im BMP-Format erstellt werden. Werden statische oder dynamische Symbolobjekte erstellt, sind die Symbole des Symbolmanagers in der Symbolliste aufgeführt.

I/O-Referenzliste (I/O crossreference)

Die Funktion „I/O crossreference“ im View-Menü dient der übersichtlichen Dokumentation der I/O-Zuordnungen.

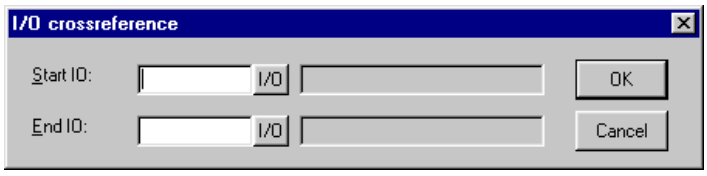

Abb. 4-18: *Menü I/O-Referenzliste (I/O crossreference)*

Im eingeblendeten Dialogfenster legen Sie den I/O-Bereich (Start/End) fest, dessen Zuordnungen Sie darstellen möchten. Wenn Sie nur den End-I/O festlegen, werden alle I/O bis zu diesem End-I/O eingeschlossen. Wenn Sie nur den Start-I/O festlegen, werden alle I/O ab diesem Start-I/O eingeschlossen. Ohne nähere Angaben werden alle I/O-Zuordnungen eingeschlossen.

Darstellung

Das Ergebnis der Funktion wird in einer Liste in zwei Ebenen dargestellt. Die erste Ebene stellt die verwendeten I/O dar und wieviele Objekte diesen jeweils zugeordnet sind. Klicken Sie auf das „+“–Zeichen vor einem I/O, um zur zweiten Ebene zu gelangen. Nun werden die zugeordneten Objekte dargestellt. Das „+“–Zeichen wird zu einem „-“–Zeichen. Die dargestellten Zeilen können kopiert und eingefügt werden, z.B. in ein anderes Textdokument.

Namensliste (Name list)

Mit der Funktion „Namensliste“ können Sie eine lokale Namensliste aller erstellten und verwendeten Operanden erstellen. Operanden ohne Namen können durch Verwenden der Schaltfläche „Undefined“ – Unbenannt hinzugefügt werden. In der Namensliste können die Namen der Operanden verändert werden. Mit der Funktion „Rebind“ kann die Namensliste jederzeit aktualisiert werden. Die Namensliste kann als Textdatei exportiert werden und im MAC Programmer+ gespeichert werden.

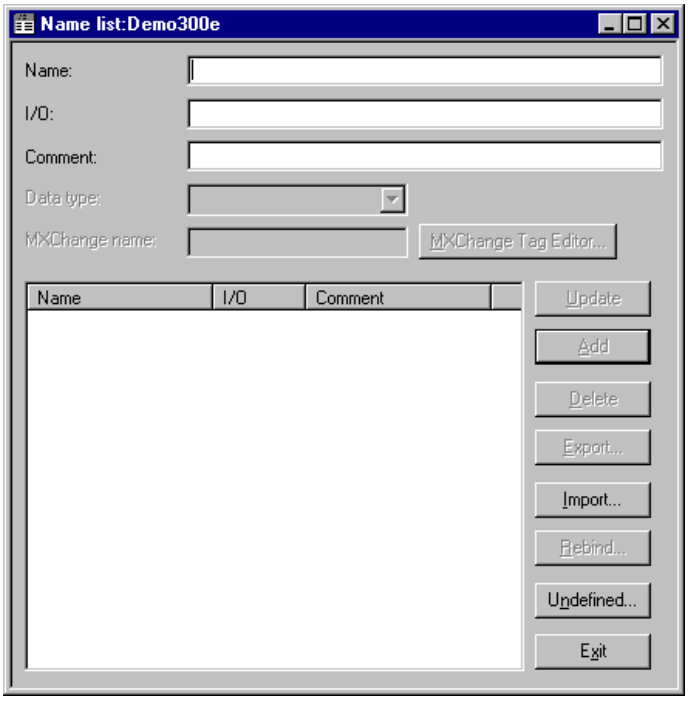

Abb. 4-19: *Menü Namensliste (Name list)*

4.7 Das Functions-Menü

Im Functions-Menü finden Sie Funktionen zum Editieren von Funktionstasten, LEDs, Alarmen, Zeitschaltuhren, Paßwörter und Meldungs-Bibliotheken.

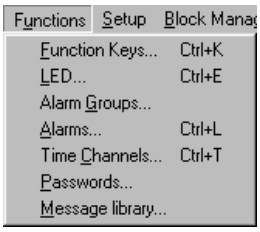

Abb. 4-20:
Das Functions-Menü

Funktionstasten (Function keys)

Im Menü „Function Keys“ können globale und lokale Funktionstasten definiert werden. Nähere Infomationen finden Sie in Kapitel 12 „Funktionstasten“.

LED

Hier können die Funktionen der Leuchdioden definiert werden. Nähere Infomationen finden Sie in Kapitel 11 „LEDs“.

Alarmgruppen (Alarm Groups)

Unter dem Menüpunkt „Alarm Groups“ können Alarmgruppen, z.B. entsprechend einer Gefahrenstufe, definiert werden. Nähere Infomationen finden Sie in Kapitel 7 „Alarme“.

Alarme (Alarms)

Unter dem Menüpunkt „Alarms“ können Alarmmeldungen und das Signal, das den Alarm auslöst, definiert werden. Nähere Infomationen finden Sie in Kapitel 7 „Alarme“.

Zeitschaltuhren (Time Channels)

Hier werden Zeitkanäle zur Steuerung von zeitlich festgelegten Ereignissen definiert. Nähere Infomationen finden Sie in Kapitel 13 „Zeitsteuerung“.

Paßwort (Password)

Hier werden Paßworte mit unterschiedlichen Zugangsprioritäten definiert. Nähere Infomationen finden Sie in Kapitel 17 „Paßwort“.

Meldungs-Bibliothek (Message library)

Hier werden Bibliotheken für Meldungen definiert. Nähere Infomationen finden Sie in Kapitel 14 „Meldungs-Bibliothek“.

4.8 Das Setup-Menü

Die Funktionen zur Konfiguration des MAC-Bediengeräts befinden sich im Setup-Menü.

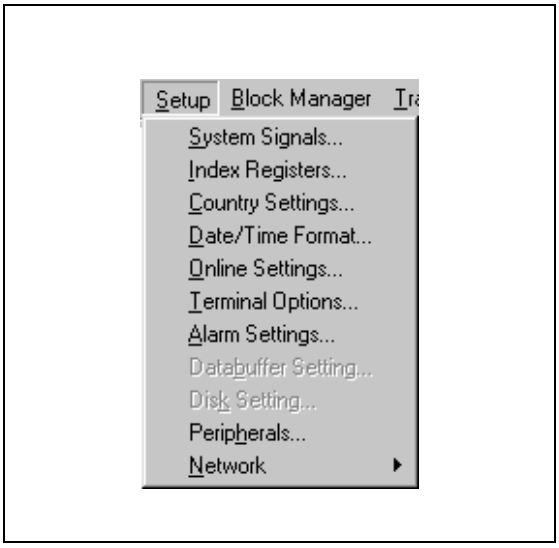

Abb. 4-21: *Setup-Menü*

System-Signale (System Signals)

Hier erfolgt die Einstellung der Handshake-Signale zwischen dem Bediengerät und der SPS.

- Register „aktuelle Anzeige“ (Current display reg.):
  Dieses SPS-Datenregister enthält die Nummer des Blocks, der im Betriebsmodus gerade angezeigt wird. Bei Wechsel des Blocks wird der Inhalt des Registers automatisch durch das MAC-Bediengerät aktualisiert. Dieses Register hat keinen Einfluß auf die Auswahl von Textblöcken.
- Register „neue Anzeige“ (New display reg.):
  Durch dieses SPS-Datenregister wird festgelegt, welcher Block als nächstes auf der Anzeige erscheint. Hierzu können Sie beispielsweise das Register D100 verwenden. Die SPS oder das MAC-Bediengerät schreibt den Wert 34 nach D100, wenn der Block Nr. 34 auf der Anzeige erscheinen soll.
- Summton (Buzzer Signal):
  Der in diesem Register enthaltene Wert entscheidet, welchen Klang der Summton hat (siehe folgende Tabelle; die Angaben sind in Hz). Der Wert 0 bedeutet, daß der Summton deaktiviert ist.

Tonhöhe	C	D	E	F	G	A	H
1/8 x Grundton	33	37	41	44	49	55	62
1/4 x Grundton	65	73	82	87	98	110	123
1/2 x Grundton	131	147	165	175	196	220	247
Grundton	262	294	330	349	392	440	494
2 x Grundton	523	587	659	698	784	880	988
4 x Grundton	1046	1174	1318	1397	1568	1760	1975
8 x Grundton	2093	2348	2636	2797	3136	3520	3950
16 x Grundton	4186						

Tab. 4-6: *Summton*

- Hintergrundbeleuchtung (Backlight signal):
  Über diesen digitalen Operanden wird festgelegt, ob die Hintergrundbeleuchtung der Anzeige ein- oder ausgeschaltet wird.

- Steuerregister „No Protocol“ (No prot. ctrl. reg.):
  Hier wird das erste Steuerregister für den No-Protocol-Modus angegeben. Der No-Protocol-Modus ist in Kapitel 15 „Kommunikation“ detailliert beschrieben.
- Cursor-Steuerblock (Cursor ctrl. block):
  Hiermit wird das Startregister eines Steuerblocks im MAC E300 festgelegt, das die aktuelle Cursor-Position in das SPS-Datenregister schreibt.

Register	Beschreibung
Dn0	Aktuelle Cursor-Position in X-Richtung (in Pixeln), 0–239.
Dn1	Aktuelle Cursor-Position Y (in Pixeln), 0–63
Dn2	Status-Register 0: normal 1: Cursor-Bewegung nach unten, ohne daß sich dort ein Objekt befindet. 2: Cursor-Bewegung nach oben, ohne daß sich dort ein Objekt befindet. 3: Cursor-Bewegung nach links, ohne daß sich dort ein Objekt befindet. 4: Cursor-Bewegung nach unten, ohne daß sich dort ein Objekt befindet.

Tab. 4-7: *Cursor-Steuerblock*

- Rezeptur-Steuerblock:
  Steuerblock zum Laden/Speichern/Löschen der Rezepturdateien des SPS-Systems.

Register	Inhalt	Beschreibung
Dn0	Befehl	Befehlsregister durch SPS eingestellt Verfügbare Befehle: 0: Kein Befehl. 1: Rezeptur speichern. 2: Rezeptur einlesen. 3: Rezeptur löschen.
Dn1	Ergebnis-Code	Handshake-Register durch Bediengerät eingestellt 0: Bereit für neuen Befehl. 1: OK. 2: Schreibfehler Rezepturdatei. 3: Rezepturdatei nicht gefunden.
Dn2	Datei Zeichen 1–2	Rezepturdateiname im Bediengerät
Dn3	Datei Zeichen 3–4	
Dn4	Datei Zeichen 5–6	
Dn5	Datei Zeichen 7–8	
Dn6	Start-Datenregister	1. Datenregister der Rezepturdatei, die gelesen oder beschrieben werden kann.
Dn7	Anzahl der Register	Anzahl der Register der Rezepturdatei, die gelesen bzw. geschrieben werden können.

Tab. 4-8: *Rezeptur-Steuerblock*

HINWEIS Pro Rezeptur können maximal 1000 Register verwendet werden.

- Register „aktuelle Rezeptur“ (Current recipe reg)
  Geben Sie das erste von vier Registern ein, in denen das Bediengerät den Namen der zuletzt geladenen Rezeptur ablegt. Der Name kann dann in einem ASCII-Objekt dargestellt werden. Diese Funktion belegt grundsätzlich vier Register (acht Zeichen) unabhängig von der Länge des Rezepturnamens.
- Register „Meldungs-Bibliotheken“ (Library index reg.):
  In diesem Register werden die Meldungs-Bibliotheken indiziert. Geben Sie im Meldungs-Objekt die Nummer der zu verwendeten Meldungs-Bibliothek ein. Ist ein Index-Register definiert, wird der Inhalt des Index-Registers zur angegebenen Nummer hizugefügt. Dadurch wird die Kontrolle der angezeigten Meldungen ermöglicht.

Kommandos

Von den in der folgenden Tabelle erläuterten Befehle können einer oder mehrere in der Kommandozeile angegeben werden.
Die einzelnen Befehle müssen durch einen Leerschritt voneinander getrennt sein.

Kommando	Beschreibung
BR	BatchRead - Stapelabruffunktion für die Kommunikation mit xxxC24, FX-, AnS/QnAS- und A/QnA-Serie.
BSD	Verhindert ein Umschalten der Baudrate bei der Kommunikation mit FX2N- und Q-Serie im Transparent-Modus. Der BSD-Befehl muß in dem Bediengerät gesetzt werden, das nicht mit dem SPS-System verbunden ist.
DGP	Löschen des Alarmgruppennamens vor dem Ausdrucken einer Alarmliste.
MLn	Diese Funktion ermöglicht die Indizierung von Meldungs-Bibliotheken. Dazu wird in der Befehlszeile der Befehl ML und ein Register eingegeben, z.B. MLD10. Auf dem Bediengerät wird dann der Text der Bibliothek angezeigt, dessen Adresse sich aus der Konstanten der Bibliothek plus dem Wert des Registers hinter dem ML-Befehl ergibt. Beispiel: Ein Meldung-Objekt ist durch folgende Parameter definiert: Analog signal: D20 Library: 3 Postions: 10 Ist der Inhalt des Registers D10 gleich 5 und der des Registers D20 gleich 2, wird bei Eingabe des Befehls MLD10 der zweite Text in Bibliothek 8 angezeigt.
NPn	Digitaler Operand zum Umschalten zwischen No-Protocol- und Transparent-/Druck-Modus, z.B. NPM 100. Die Funktion dient dazu, im Betriebsmodus von No Protocol auf Transparent-/Druckmodus umzuschalten, um beispielsweise eine Nachricht an einen angeschlossenen PC zu senden.
NTx	Timeout in ms für Meldungen im No-Protocol-Modus.
PRDn	Digitales Signal zum Stoppen des Ausdrucks, z.B. PRDM100.
RPD	RUN/PROG aus. Hiermit wird die Möglichkeit deaktiviert, mit den Tasten [BACKSPACE] und [MAIN] zwischen Betriebs- und Programmiermodus hin- und herzuschalten. Bei aktivem RPD-Kommando erfolgt die Auswahl des Modus über die PC-Software.
Rx	Max. Anzahl der Sendewiederholungen. x = Anzahl der Sendeversuche.
SW	Wandelt beim Drucken Text im erweiterten 8-BIT IBM PC-ASCII-Code in schwedischen 7-Bit-ASCII-Text um.
Tx	Timeout für x ms

Tab. 4-9: *Kommandos*

Index-Register

Indizierte Adressierung dynamischer Objekte. Weitere Informationen hierzu finden Sie in dem Kapitel „Grundlagen“.

Ländereinstellung

- Sprache (Language):
  Hier können Sie auswählen, in welcher Sprache die Systemmeldungen erscheinen sollen: *Britisches oder amerikanisches Englisch*, *Deutsch oder Schwedisch*. Die Standardeinstellung für die Menütexte ist Englisch.
- Zeichensatz (Character set):
  Hier können Sie den Zeichensatz für das MAC-Bediengerät auswählen. Dabei sind vier Tastencodes (C1–C4) für nationale Sonderzeichen reserviert. Sie haben die Auswahl zwischen *Schwedisch*, *Deutsch*, *Französisch*, *Spanisch*, *Slawisch*, *Norwegisch*/*Dänisch und Russisch*.

Datums-/Zeitformat

Hier können Sie auswählen, in welchem Format das Datum bzw. die Uhrzeit angezeigt werden soll.

- Datumsformat (Date format):
  Das Standardformat ist YY.MM.DD (Y=Jahr, M=Monat und D=Tag).
- Zeitformat (Time format):
  Das Standardformat ist HH:MM:SS (H=Stunde, M=Minute, S=Sekunde).
- SPS-Register (PLC register):
  Geben Sie hier die Startadresse zur Speicherung von Datum/Uhrzeit ein.
  Dieses Register wird nur dann verwendet, wenn die Einstellung bei *Uhr →SPS* „J“ lautet.

Die Standardeinstellung für SPS-Systeme der A-Serie ist D9025.

Datenregister (16-Bit)	höherwertige 8 Bit	niederwertige 8 Bit
D9025	Jahr	Monat
D9026	Tag	Stunde
D9027	Minute	Sekunde
D9028	Null	Wochentag

Tab. 4-10: *Register-Einstellungen*

Bei SPS-Systemen der FX-Serie ist die Standardeinstellung D8013.

Datenregister	Inhalt
D8013	Sekunde
D8014	Minute
D8015	Stunde
D8016	Tag
D8017	Monat
D8018	Jahr
D8019	Wochentag

Tab. 4-11: *Register-Einstellungen*

- Wahl der Uhr (Clock used):
  Treffen Sie Ihre Auswahl aus der Liste. „Terminal“ bedeutet, daß die eingebaute Uhr des MAC-Bediengeräts verwendet wird; „PLC“ (SPS) bedeutet, daß die Uhr des SPS-Systems verwendet wird.
- Uhr→SPS (Clock→PLC):
  Bestimmen Sie hier, ob die interne Uhrzeit des MAC-Bediengeräts in das entsprechende SPS-Register übertragen werden soll (J) oder nicht (N), siehe hierzu Grundlagen.

HINWEIS

Wenn die Echtzeituhr des SPS-Systems aktiviert ist und die Uhrzeit des Bedienterminals an das gleiche Register übertragen wird, hat die Uhrzeit des SPS-Systems die höhere Priorität.

- Aktualisierungsintervall (Update interval):
  Hier wird das Aktualisierungsintervall in Sekunden festgelegt. Das Aktualisierungsintervall wird nur bei aktivierter Clock→PLC-Einstellung angegeben.
- Ausnutzung des Tageslichts (Daylight saving):
  Hier können Sie Anfang und Ende der Sommerzeit zur Ausnutzung des Tageslichts definieren. Geben Sie den Tag der Woche, die Kalenderwoche, den Monat oder die Uhrzeit ein. Im MAC Programmer+ können Sie bei der Standardeinstellung zwischen Europa, USA und einer Benutzerdefinition auswählen.

Online Settings

In diesem Menü können Sie Zeitschaltuhren aktivieren.

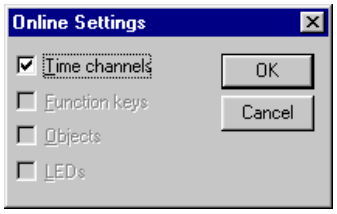

Abb. 4-22:
Das Menü Online Settings

Terminal-Einstellungen

Nehmen Sie hier die Grundeinstellungen für das MAC-Bediengerät vor.

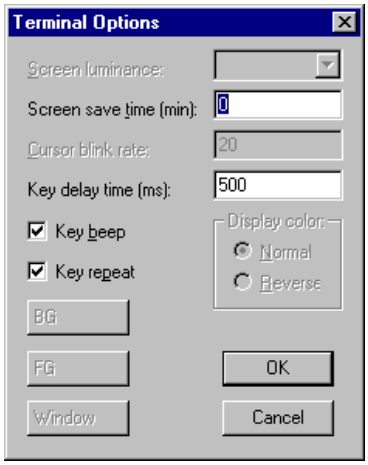

Abb. 4-23:
Das Menü Terminal Options

- Bildschirmschoner (Screen save time):
  Hier kann die Zeitspanne in Minuten zwischen der letzten Aktion am Bildschirm und dem automatischen Abschalten der Anzeige festgelegt werden. Die Standardeinstellung ist 0, d.h. der Bildschirm schaltet nicht ab. Mit der Funktion Bildschirmschoner ist eine optimale Betriebsdauer des Bildschirms gewährleistet.
- Verzögerungsfunktion (Key delay time):
  Hier können Sie das Zeitintervall festlegen, das vergehen soll, bevor sich der Cursor bei mehrfacher Betätigung derselben Taste zur nächsten Position bewegt. Diese Funktion wird bei der Eingabe von ASCII-Zeichen verwendet.
- Tastendrucksignal (Key beep):
  Mit diesem Parameter legen Sie fest, ob das Bediengerät bei jedem Tastendruck einen Signalton abgibt.
- Wiederholungsfunktion (Key repeat):
  Hier können Sie bestimmen, ob eine Funktion so lange wiederholt wird, wie die entsprechende Taste betätigt wird.

Alarm-Einstellungen

Hier erfolgen die allgemeinen Einstellungen für die Alarmliste. Detaillierte Informationen finden Sie in Kapitel 7 „Alarme“.

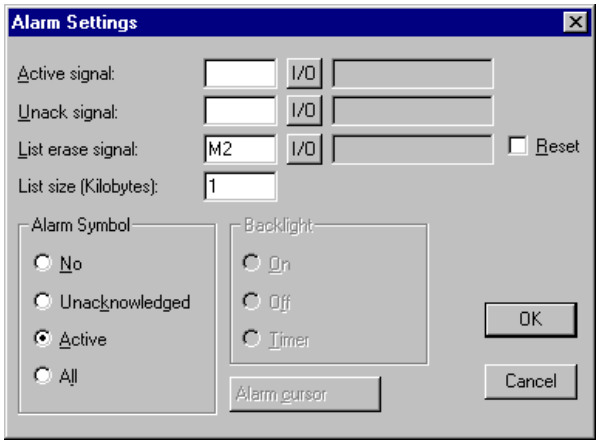

Abb. 4-24: *Das Menü Alarm Settings*

- Signal aktiv (Active signal):
  Geben Sie hier den digitalen Operanden ein, der vom MAC-Bediengerät bei Anstehen eines aktiven Alarms gesetzt wird.
- Signal unquittiert (Unack. signal):
  Geben Sie hier den digitalen Operanden ein, der vom MAC-Bediengerät bei Anstehen eines unquittierten Alarms gesetzt wird.
- Liste löschen (List erase signal):
  Mit dem Setzen dieses digitalen Operanden werden alle nicht aktiven Alarme in der Alarmliste gelöscht.
- Reset:
  Wenn die Checkbox aktiviert ist, wird beim Löschen der Alarmliste der in „List erase signal“ angegebene Operand auf „0“ gesetzt.
- Listengröße (List size):
  Hier kann die Gesamtgröße der Liste in kByte angegeben werden. Die Standardeinstellung ist 1; das Maximum ist 10 kByte.
- Alarm-Symbol:
  Wählen Sie hier aus, wann das Alarm-Symbol auf der Anzeige erscheinen soll.
  Die Meldung ALARM wird in der oberen rechten Ecke des Displays angezeigt.

Auswahl	**Alarmsymbol wird angezeigt bei**	
	aktivem Alarm	**unquitt. Alarm**
No		
Unacknowledged		●
Active	●	
All	●	●

Tab. 4-12: *Alarm-Symbole*

- Hintergrundbeleuchtung (Backlight):
  Diese Funktion ist für das MAC E300 nicht verfügbar.
- Alarm Cursor:
  Die Option ist für das MAC E300 nicht verfügbar.

Peripherie-Einstellungen (Peripherals)

In diesem Fenster werden sämtliche Kommunikationseinstellungen vorgenommen. Die Darstellung der Objekte in dem Fenster ist von der Konfiguration Ihres Systems abhängig und kann von dieser Darstellung abweichen. Die Objekte können mit Drag&Drop an die gewünschte Position verschoben werden.

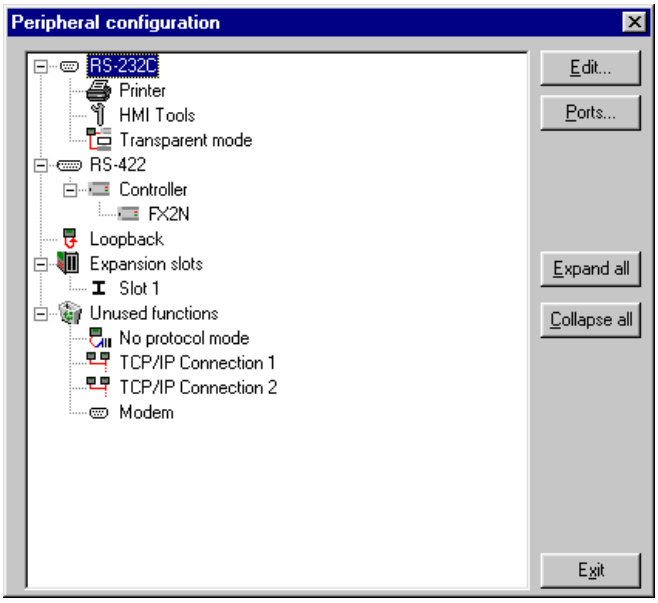

Abb. 4-25: *Das Menü Peripheral configuration*

Schaltflächen

- Schaltfläche Editieren (Edit...)
  Markieren Sie ein Gerät oder eine Schnittstelle und klicken Sie auf die Schaltfläche Edit... oder betätigen Sie die rechte Maustaste. Es erscheint ein Dialogfenster mit den Einstellungen zu dem entsprechenden Gerät oder der Schnittstelle.
- Schaltfläche Schnittstelle (Ports...)
  Klicken Sie auf die Schaltfläche Ports... und es erscheint ein Dialogfenster mit den zur Zeit gültigen Einstellungen. Sie können die Einstellungen hier verändern.
- Schaltflächen Unterebenen ein- oder ausblenden (Expand all.../Collaps all...)
  Durch Anklicken der Schaltfläche Expand all... werden alle Unterebenen der Geräte und Schnittstellen eingeblendet. Durch Anklicken der Schaltfläche Collaps all... werden alle Unterebenen der Geräte und Schnittstellen ausgeblendet.
- Schaltfläche Beenden (Exit)
  Durch Anklicken der Schaltfläche Exit verlassen Sie das Menü Peripheral configuration

Grafische Symbole

- RS-232C-Schnitstelle
  Markieren Sie die Schnittstelle und klicken Sie auf die Schaltfläche Edit... oder betätigen Sie die rechte Maustaste. Es erscheint ein Dialogfenster mit den Einstellungen der Schnittstelle (Baudrate, Parität, Anzahl der Datenbits und Stopbits).
- HMI Tools
  Bei den HMI-Tools handelt es sich um ein Programmpaket, mit dem Sie Dateien und Systemprogramme zwischen einem Personal Computer und den Bedienterminals austauschen können. Der Dateiaustausch erfolgt in diesem Beispiel über die RS-232C-Schnittstelle.

- Transparent-Modus (Transparent mode)
  Das SPS-System kann z.B. von einem PC aus programmiert werden, während das SPS-System mit dem Bedienterminal verbunden ist. Das Bediengerät befindet sich hierbei im Programmier- oder Betriebsmodus. Der Dateiaustausch erfolgt in diesem Beispiel über die RS-232C-Schnittstelle.

- RS-422-Schnitstelle
  Markieren Sie die Schnittstelle und klicken Sie auf die Schaltfläche Edit... oder betätigen Sie die rechte Maustaste. Es erscheint ein Dialogfenster mit den Einstellungen der Schnittstelle (Baudrate, Parität, Anzahl der Datenbits und Stopbits).

- SPS-System (Controller)
  Hier kann das angeschlossene SPS-System eingerichtet werden. Markieren Sie das Symbol und klicken Sie auf die Schaltfläche Edit... oder betätigen Sie die rechte Maustaste. Es erscheint ein Dialogfenster mit den Einstellungen zu der angeschlossenen SPS. Standardeinstellung ist ein Demo-Treiber, der eine SPS simuliert. Die erstellten Projekte können so auch getestet werden, ohne eine reale SPS angeschlossen zu haben.
  Näheres zur SPS-Auswahl entnehmen Sie bitte Abschnitt 4.1.

- Steckplätze für Erweiterungskarten (Expansion slots)
  In den Steckplatz kann eine Erweiterungskarte installiert werden, um die Leistungsfähigkeit Ihres Bediengerätes zu erhöhen. Nähere Informationen zu Erweiterungskarten entnehmen Sie bitte Abschnitt 15.3, „Erweiterungskarten“.
  Markieren Sie ein Symbol und klicken Sie auf die Schaltfläche Edit... oder betätigen Sie die rechte Maustaste. Es erscheint ein Dialogfenster mit den Einstellungen zu dem Steckplatz.

- Nicht-installierte Funktionen (Unused functions)
  Es stehen noch weitere Funktionen zu Verfügung, die aber in der Zeit, wenn sie nicht benötigt werden, in dem Unterpunkt „Unused functions“ abgelegt sind. Dabei handelt es sich um einen Druckeranschluß, den No-protocol-Modus, Netzwerkanschlüsse über TCP/IP oder die Kommunikation über ein Modem. Wollen Sie eine Funktion nutzen, markieren Sie diese Funktion, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben Sie mit Drag&Drop das Symbol an die gewünschte Position. Wollen Sie eine Funktion konfigurieren, markieren Sie ein Symbol und klicken Sie auf die Schaltfläche Edit... oder betätigen Sie die rechte Maustaste. Es erscheint ein Dialogfenster mit den Einstellungen zu der Funktion.

4.9 Das Block-Manager-Menü

Das Block-Manager-Menü enthält Funktionen zur Programmierung von Blöcken. Näheres hierzu finden Sie im Kapitel 4.3, „Das Programmieren von Blöcken“.

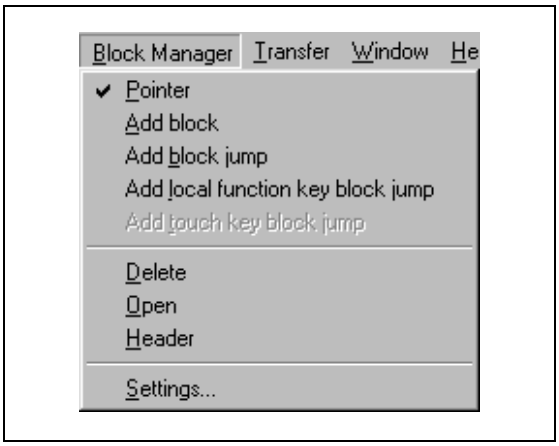

Abb. 4-26:
Block-Manager

4.10 Das Transfer-Menü

Das Transfer-Menü beinhaltet Funktionen zur Übertragung von Projekten sowie zur Einstellung der Kommunikationsparameter zwischen dem E300 und einem angeschlossenen PC. Näheres hierzu erfahren Sie in Kapitel 16, „Projekt-Übertragung“.

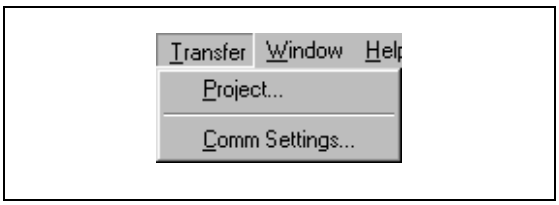

Abb. 4-27:
Transfer-Menü

HINWEIS Die Kommunikationsparameter des MAC Programmer+ müssen denen des Bediengerätes entsprechen.

4.11 Das Window-Menü

Das Window-Menü enthält die Standard-Windows-Funktionen.

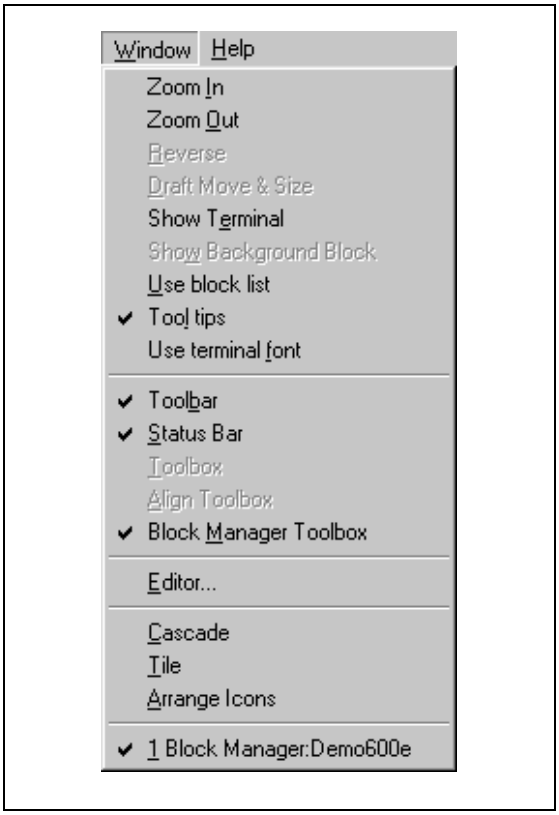

Abb. 4-28:
Window-Menü

4.12 Das Hilfe-Menü

Das Hilfe-Menü enthält Hilfe-Texte.

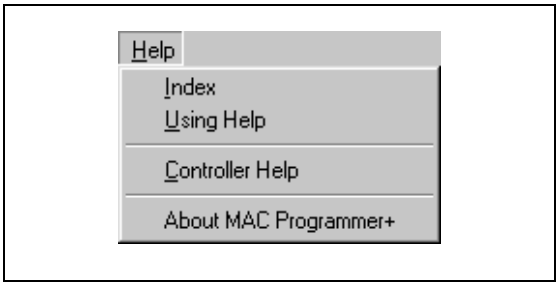

Abb. 4-29:
Hilfe-Menü

5 Darstellen und Ändern von Textobjekten

Mit Hilfe von Textblöcken lassen sich in erster Linie Berichte unterschiedlichster Art ausdrukken, z.B. Tagesberichte, Statusberichte, usw. Ein Beispiel dazu, wie ein solcher Bericht aussehen kann, finden Sie in Kapitel 9 „Berichte ausdrucken“. Die einzelnen Text-Objekte sind zunächst in der Tabelle 5.1 dargestellt und danach detailliert beschrieben. Allgemeine Parameter für Text-Objekte sind im Kapitel 3 „Grundlagen“ erläutert.

5.1 Textblock

Textblöcke können in drei verschiedenen Schriftgrößen definiert werden: 4 Zeilen mit 20 Zeichen, 8 Zeilen mit 40 Zeichen oder Bericht. Die Schriftgröße wird im Block-Kopf bei der Definition des Blocks ausgewählt. Die Schriftgröße kann in einem definierten Block nicht mehr geändert werden. Die Möglichkeit „Bericht“ wird für den Ausdruck eines Berichtes verwendet. Die verschiedenen Schriftgrößen sind in nachfolgenden Abbildungen dargestellt.

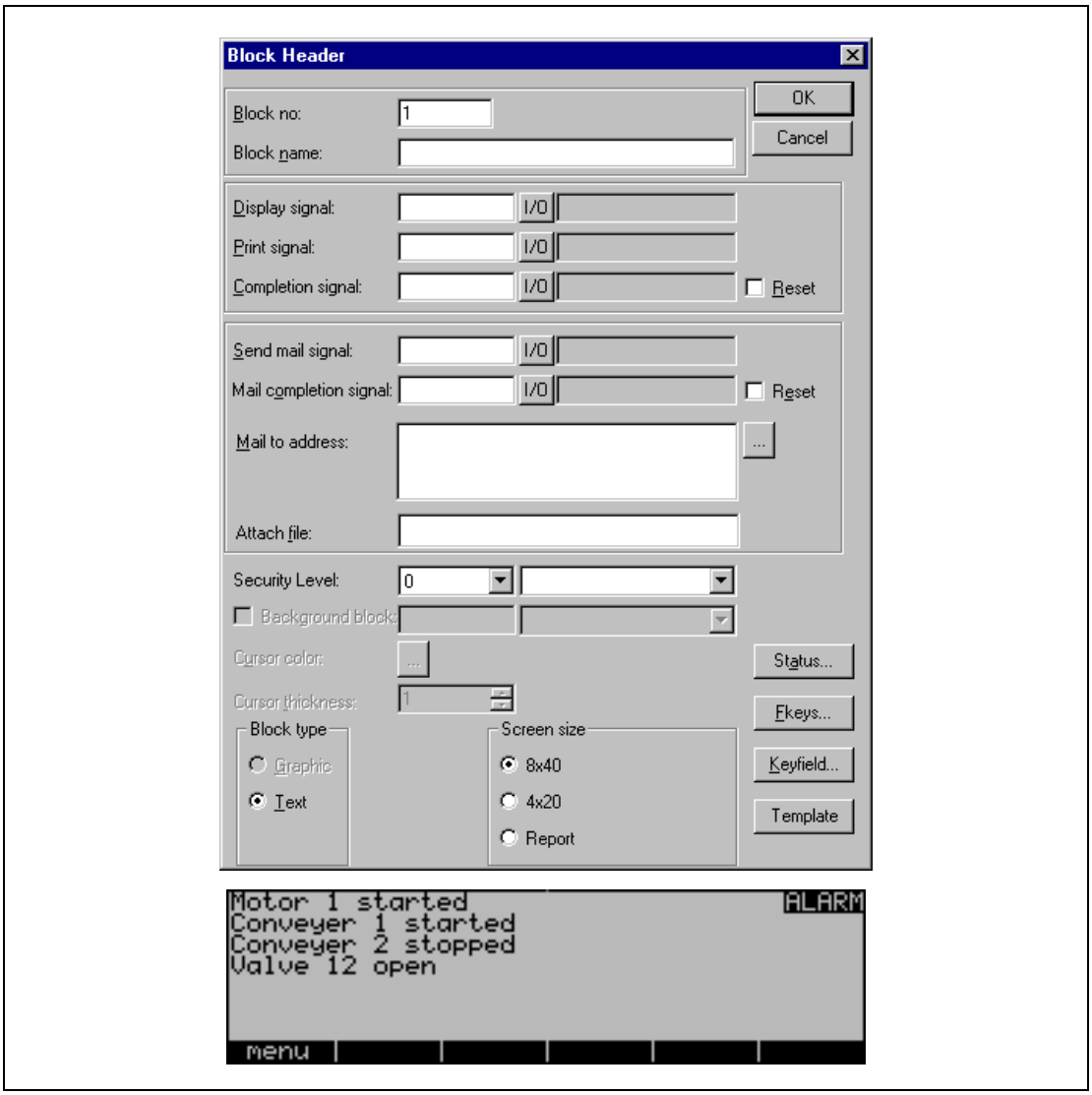

Abb. 5-1: *Schriftgröße: 8 Zeilen, 40 Zeichen*

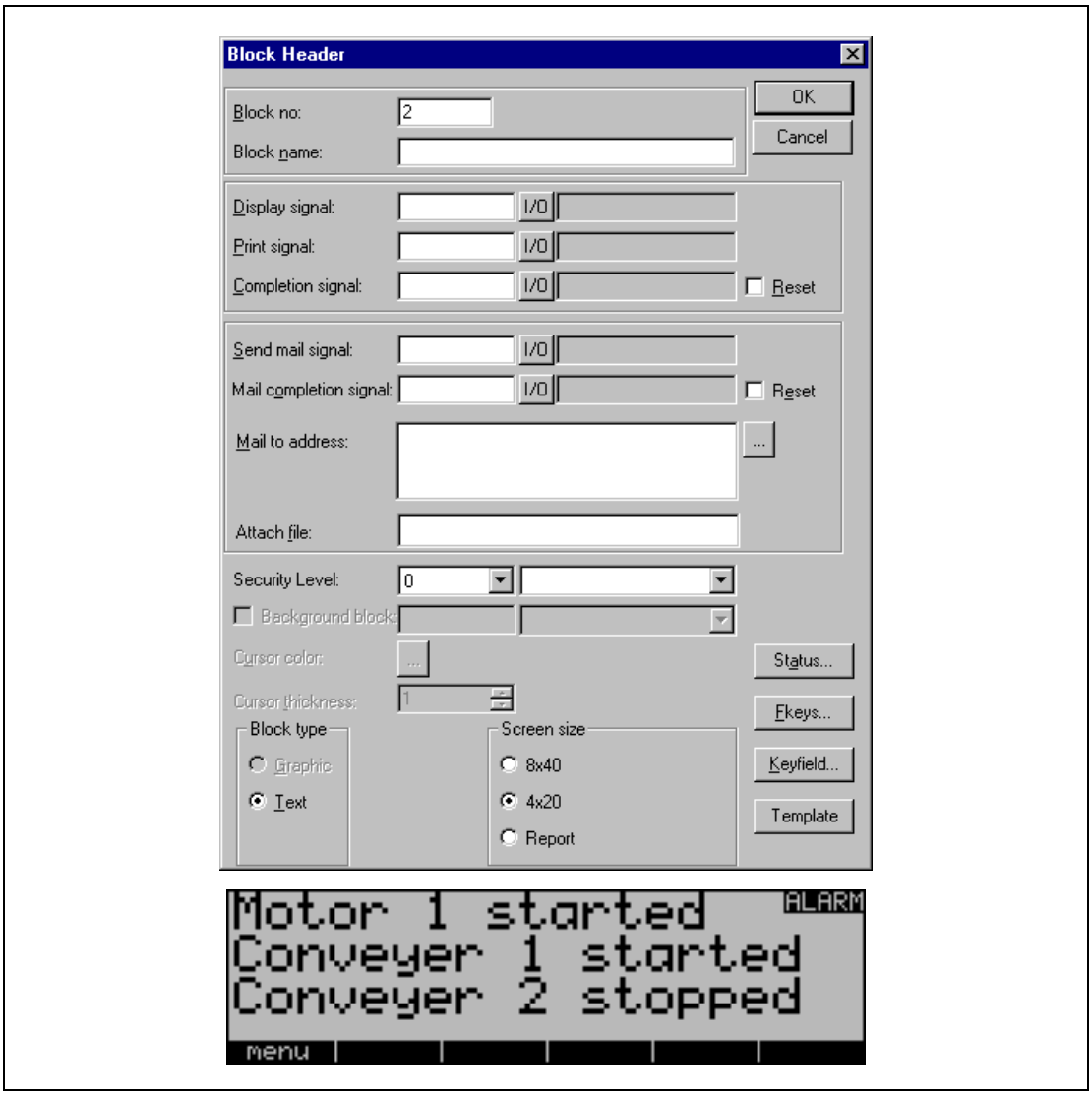

Abb. 5-2: *Schriftgröße: 4 Zeilen, 20 Zeichen*

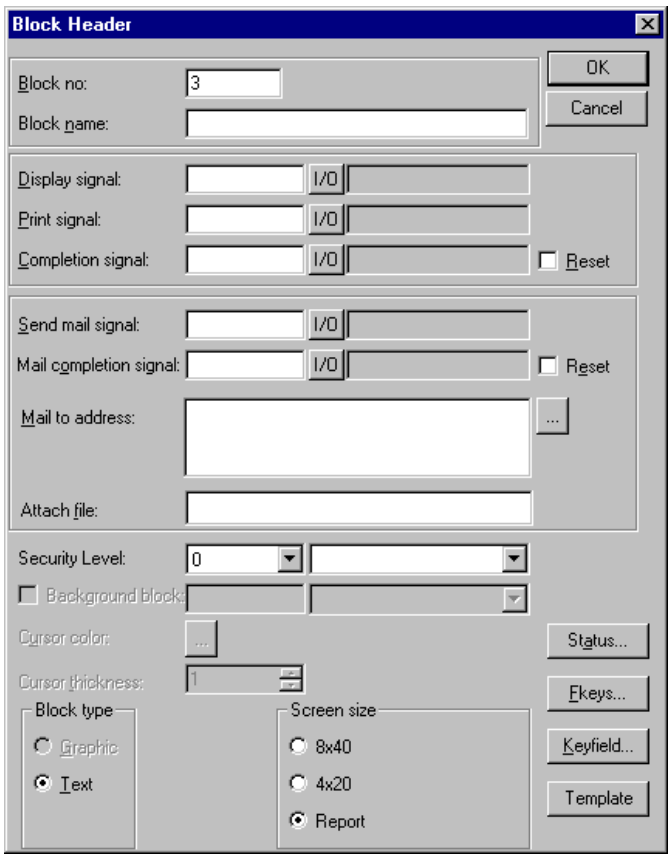

Abb. 5-3: *Schriftgröße: Bericht*

5.2 Text-Objekt

Dynamische Text-Objekte

Symbol	Objekt	Funktion
	Analog-Objekt	Anzeige von Werten in numerischer Form
	Datum/Zeit-Objekt	Einstellung von Datum und Zeit
	Digital- Objekt	In Abhängigkeit eines digitalen Signals werden zwei unterschiedliche Texte dargestellt.
	Multiple-Choice-Objekt	Das Objekt ist mit einem analogen Operanden verknüpft und kann bis zu acht unterschiedliche Zustände annehmen. Jedem Zustand kann ein bis zu 30 Zeichen langer Text zugeordnet werden.
	Sprung-Objekt	Sprung zu einem anderen Block
	Balken-Objekt	Darstellung von Werten als Balkendiagramm
	Text-Objekt	Bearbeitung von ASCII-Zeichenketten
	Meldung-Objekt	Objekt, das steuert, welcher Text aus einer Bibliothek angezeigt wird.

Tab. 5-1: *Symbole*

Analog-Objekt

Mit diesem Objekt können Werte in numerischer Form als Ganz- oder Gleitkommawerte dargestellt werden.

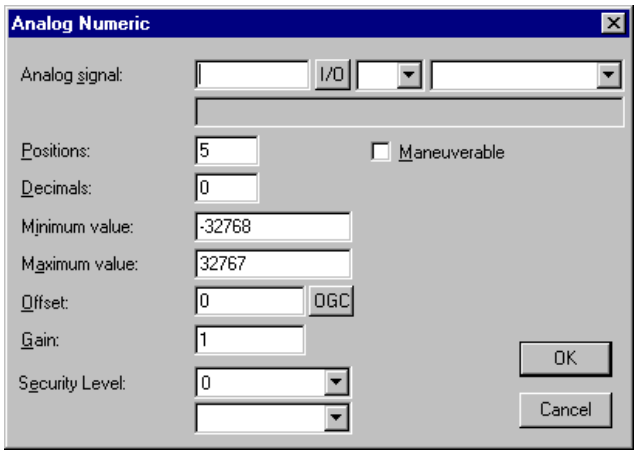

Abb. 5-4: *Dialogbox Analog-Objekt*

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Hier geben Sie die Adresse des analogen Operanden an. Siehe Kapitel 3 „Grundlagen“.
Positions	Anzahl der im Objekt verwendeten Stellen. Zeichen, wie Minuszeichen oder Dezimalpunkt, werden ebenfalls gezählt.
Decimals	Geben Sie hier die Anzahl der im Objekt verwendeten Dezimalstellen an.
Maneuverable	Legt fest, ob das Objekt im Betriebsmodus geändert werden kann.
Minimum value	Geben Sie den minimalen zulässigen Eingabewert eines Objektes an.
Maximum value	Geben Sie den maximalen zulässigen Eingabewert eines Objektes an.
Offset und Gain	Legt die Skalierung für den Registerwert fest. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
OGC	Offset Gain Calculation. Berechnet Offset und Gain in Abhängigkeit des Wertebereichs von SPS und Bediengerät.
Security level	Geben Sie hier die Sicherheitsstufe für das Objekt an.

Tab. 5-2: *Parametereinstellungen für Analog-Objekte*

HINWEIS Der Minimal- und der Maximalwert sind nur bei Änderung des Objektes gültig.

Datum/Zeit-Objekt

Dieses Objekt dient zur Einstellung von Datum und Zeit. Das Objekt bezieht die entsprechenden Werte aus der Echtzeituhr des MAC-Bediengeräts oder der SPS.

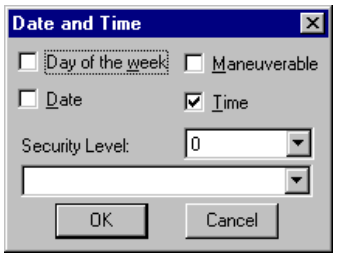

Abb. 5-5:
Dialogbox Datum/Zeit-Objekt

Parameter	Beschreibung
Day of the week	Geben Sie hier an, ob der Wochentag angezeigt werden soll. Hierfür werden zwei Stellen benötigt.
Date	Geben Sie hier an, ob das Datum angezeigt werden soll. Verwenden Sie das Format, das bei der Konfiguration als Datum/Zeit-Format definiert wurde.
Time	Legen Sie hier fest, ob die Uhrzeit angezeigt werden soll. Verwenden Sie das Format, das bei der Konfiguration als Datum/Zeit-Format definiert wurde.
Maneuverable	Legen Sie hier fest, ob das Ojekt im Betriebsmodus geändert werden kann.
Security level	Geben Sie hier die Sicherheitsstufe für das Objekt an.

Tab. 5-3: *Parametereinstellungen für Datum/Zeit-Objekte*

HINWEIS Zur Einstellung der Echtzeituhr muß ein änderbares Datum/Zeit-Objekt definiert werden.

Digital-Text-Objekt

Ein Digital-Text-Objekt kann zwei Zustände annehmen (0 oder 1).

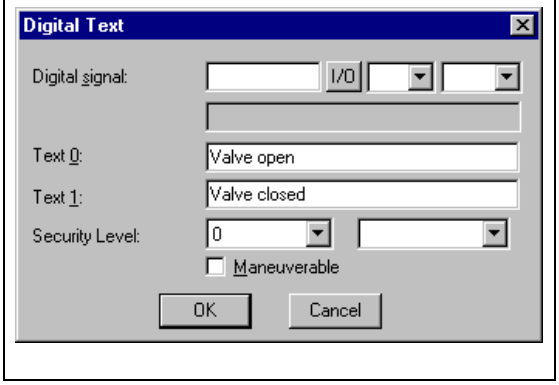

Abb. 5-6:
Dialogbox Digital-Text-Objekt

Parameter	Beschreibung
Digital signal	Hier geben Sie die Adresse des digitalen Operanden an. Siehe Kapitel 3 „Grundlagen“.
Text 0	Hier wird der Text angegeben, der bei der Zustandsanzeige 0 erscheint.
Text 1	Hier wird der Text angegeben, der bei der Zustandsanzeige 1 erscheint.
Maneuverable	Legen Sie hier fest, ob das Ojekt im Betriebsmodus geändert werden kann.
Security level	Geben Sie hier die Sicherheitsstufe für das Objekt an.

Tab. 5-4: *Parametereinstellungen für Digital-Objekte*

Multiple-Choice-Objekt

Dieses Objekt ist mit einem analogen Signal verknüpft und kann bis zu 8 verschiedene Zustände annehmen. Jedem Zustand kann ein Text aus bis zu 30 Zeichen zugeordnet werden.

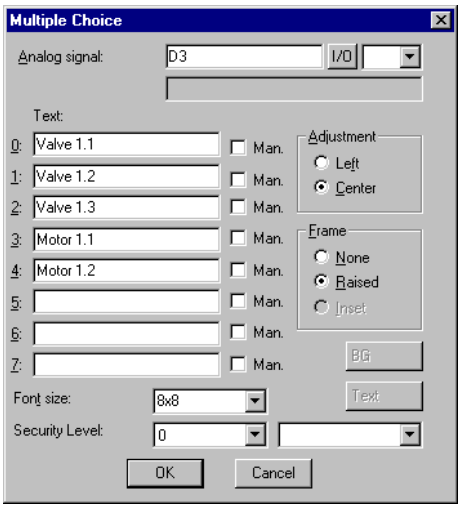

Abb. 5-7:
Dialogbox Multiple-Choice-Objekt

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Dieses Register steuert, welcher Text angezeigt wird.
Text 0–Text 7	Hier wird der Text angegeben, der entsprechend dem jeweiligen Status des Objekts angezeigt werden soll.
Man 0–Man 7	Hier ist angegeben, ob es möglich ist, im Betriebsmodus zu diesem Status zu wechseln.
Security level	Geben Sie hier die Sicherheitsstufe für das Objekt an.

Tab. 5-5: *Parametereinstellungen für Multiple-Choice-Objekte*

Sprung-Objekt

Mit diesem Objekt kann man von einem Block zum anderen springen. Mit Hilfe der Sprung-Objekte lassen sich Menübäume für die Applikationen erstellen.

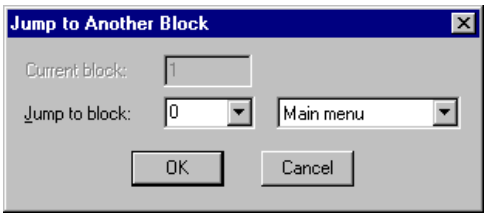

Abb. 5-8:
Dialogbox Sprung-Objekt

Parameter	Beschreibung
Current block	Hier ist die Nummer des Blocks enthalten, von dem aus der Sprung erfolgen soll.
Jump to block	Hier ist die Nummer des Blocks angegeben, zu dem der Sprung erfolgen soll. Wenn Sie eine der Funktionstasten mit der Funktion RET belegen, sind auch Sprünge zum vorherigen Block möglich (bis zu neun Ebenen zurück). Näheres hierzu finden Sie in Kapitel 12 „Funktionstasten“.

Tab. 5-6: *Parametereinstellungen für Sprung-Objekte*

HINWEIS

Soll im Betriebsmodus ein Sprung zu einem nicht existierenden Block ausgeführt werden, erfolgt eine Fehlermeldung.

Balken-Objekt

Mit diesem Objekt lassen sich Werte als Balkendiagramm darstellen. Das Balkendiagramm wird horizontal angezeigt, so daß die maximale Anzahl von Stellen dann markiert ist, wenn der Wert seine Höchstgrenze erreicht hat.

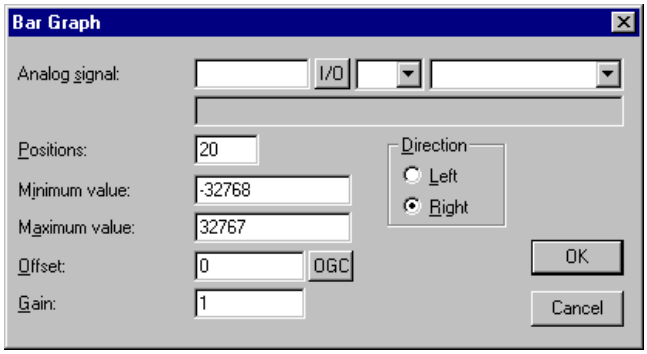

Abb. 5-9: *Dialogbox Balken-Objekt*

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Hier ist die Adresse des Signals enthalten. Näheres hierzu finden Sie in Kapitel 3 „Grundlagen“.
Positions	Hier wird die Anzahl der Positionen angegeben, die für die Balkenerstellung benötigt wird.
Direction	Stellen Sie hier ein, ob die Anzeigerichtung des Balkendiagramms nach rechts oder nach links erfolgen soll.
Minimal value	Hier wird der Minimalwert für das Objekt eingegeben.
Maximal value	Hier wird der Maximalwert für das Objekt eingegeben.
Offset und Gain	Hier wird die Skalierung des Registerwertes eingegeben. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
OGC	Offset Gain Calculation. Berechnet Offset und Gain in Abhängigkeit des Wertebereichs von SPS und Bediengerät.

Tab. 5-7: *Parametereinstellungen für Balken-Objekte*

ASCII-Objekt

Mit diesem Objekt werden ASCII-Zeichenketten bearbeitet. Sie können damit Text anzeigen, der im Datengegister der CPU abgespeichert ist. Die Texte sollten ASCII-Format haben. Texte lassen sich im Betriebsmodus vom MAC-Bediengerät aus ändern. Dazu müssen Sie das Eingabefeld mit [ENTER] öffnen bzw. schließen.

Der Text kann aus dem erweiterten 8-Bit IBM PC ASCII-Text in einen schwedischen 7-Bit-ASCII-Text umgewandelt werden, vorausgesetzt, in der Kommandozeile für die Systemsignale ist „SW“ angegeben worden.

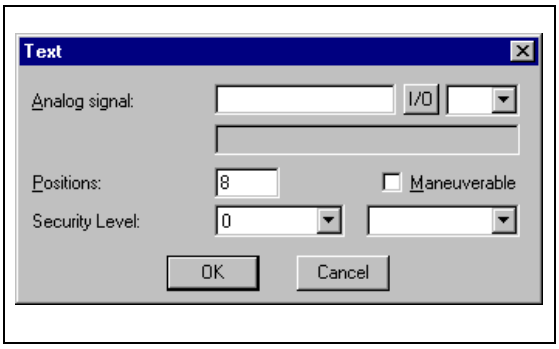

Abb. 5-10:
Dialogbox ASCII-Objekt

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Hier geben Sie das erste Register an, in dem der Text gespeichert werden soll.
Positions	Jedes Register enthält zwei Zeichen (d.h. zwei Stellen sind belegt). Der Standardeintrag ist 8 Stellen, was 4 Registern entspricht.
Maneuverable	Legen Sie hier fest, ob das Objekt im Betriebsmodus geändert werden kann.
Security level	Geben Sie hier die Sicherheitsstufe für das Objekt an.

Tab. 5-8: *Parametereinstellungen für ASCII-Objekte*

Meldung-Objekt

Mit dem Meldung-Objekt können Sie Meldungen aus einer Meldungs-Bibliothek anzeigen.

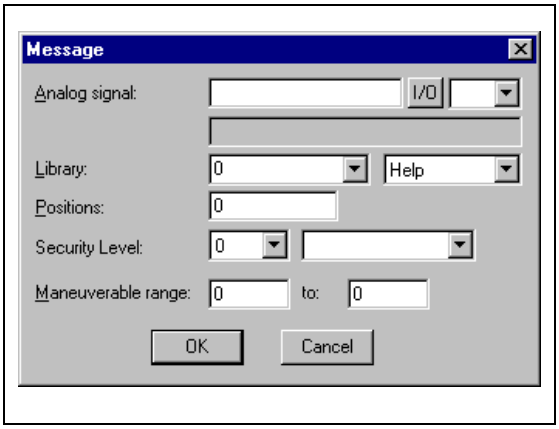

Abb. 5-11:
Dialogbox Meldungen

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Das analoge Signal steuert, welches Meldungsobjekt aus der Meldungs-Bibliothek angezeigt wird.
Library	Hier wählen Sie die Quelle der Textmeldungen aus. Definieren Sie die Nummer der Meldungs-Bibliothek im Menü Ansicht (View).
Positions	Geben Sie hier die Anzahl der Stellen an, die angezeigt werden sollen.
Security level	Geben Sie hier die Sicherheitsstufe für das Objekt an.
Maneuvrable range	Legen Sie hier fest, in welchem Bereich das Objekt im Betriebsmodus geändert werden kann.

Tab. 5-9: *Parametereinstellungen für Meldungen*

Entnehmen Sie weitere Informationen dem Kapitel 14 „Meldungs-Bibliothek“.

6 Darstellen und Ändern von Grafik-Objekten

Dieses Kapitel enthält ein Beispiel für das Erstellen einer Applikation, eines Menübaums und einer Ablaufsteuerung. Die einzelnen Grafikobjekte sind zunächst in Tabellenform dargestellt und danach detailliert beschrieben. Allgemeine Parameter für Grafik-Objekte sind in Kapitel 3 „Grundlagen“ erläutert.

6.1 Erstellung eines Menübaums

Der folgende Abschnitt enthält ein Beispiel, wie ein Menübaum aufgebaut werden sollte. Bei der Applikation geht es um die Herstellung von Filmmaterial. Das Beispiel zeigt Ihnen, wie eine Applikation strukturiert und in verschiedene Blöcke aufgeteilt wird und wie dann mit Hilfe der Sprung-Funktion ein Menübaum angelegt wird. Auf diese Weise lernen Sie, bedienerfreundliche Anwendungen aufzubauen. Je nach Prozeßstadium kann der Bediener auswählen, welchen Block er sich anzeigen lassen will. Die Sprünge zwischen den verschiedenen Blöcken werden über die Funktionstasten, über Sprungobjekte oder vom SPS-System aus gesteuert.

Bei einer Applikation, die in Form eines Menübaums strukturiert ist, gibt es ein Hauptmenü, das beispielsweise einen Überblick über den Fertigungsprozeß enthält. Von diesem Hauptmenü aus kann man mit Sprüngen die einzelnen Blöcke erreichen, in denen die verschiedenen Detaildaten des Fertigungsprozesses enthalten sind.

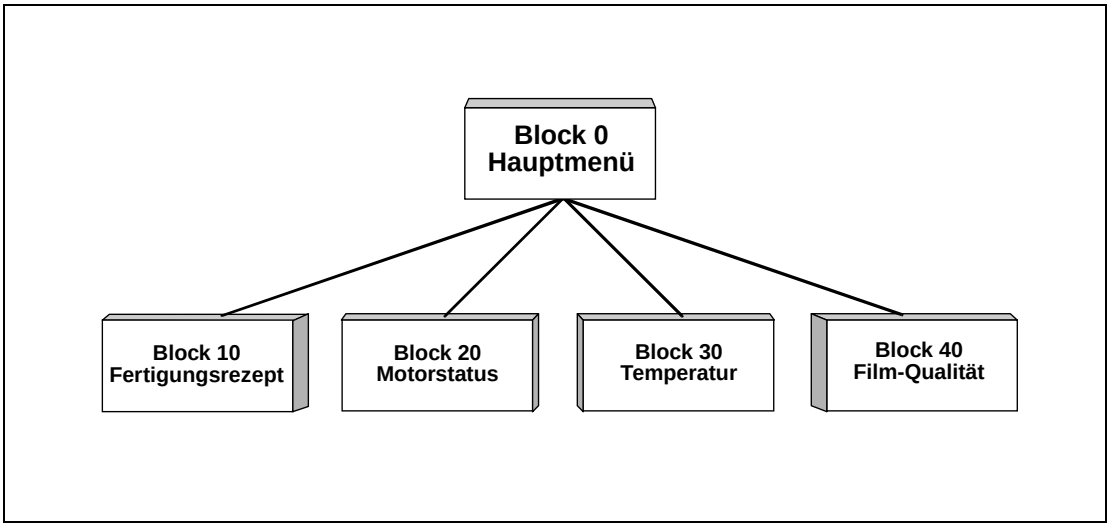

Abb. 6-1: *Beispiel für einen Menübaum*

Hauptmenü (Main Menu)

Block 0 repräsentiert das Hauptmenü (Main Menu), einen Grafikblock mit einer Übersicht über die Fertigungsanlage. Es gibt einen Start-/Stopp-Schalter sowie Sprungfunktionen durch die einzelnen Ebenen bzw. zur Fertigungsrezeptur, zum Motorstatus, zur Temperatur und zur Filmqualität. Der Block besteht aus Grafik- und Sprung-Objekten.

Abb. 6-2: *Beispiel für ein Hauptmenü*

Der Block Fertigungsrezeptur (Recipe)

In diesem Block können Sie verschiedene Fertigungsmethoden neu kreieren, wieder aufrufen oder löschen. Der Block enthält numerische Objekte, bei denen Sie je nach Bedarf die Werte einstellen können. Die Objekte sind mit Signalen in der Fertigungsanlage verknüpft, wodurch gesteuert wird, welche Materialien bei der Produktion von Film zum Einsatz kommen. Alle im Block enthaltenen dynamischen Daten werden in einer Datei gespeichert. Die Rezepturen werden mit der Funktion „Rezeptur speichern“ gespeichert. Der Bediener kann bereits definierte Rezepturen durch die Funktion „Rezeptur laden“ aufrufen. Die Funktionen zur Rezeptur-Verwaltung sind im vorliegenden Beispiel über die Funktionstasten F5 bis F7 abrufbar.

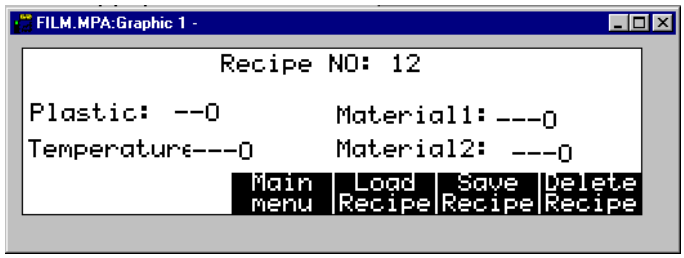

Abb. 6-3: *Der Block Fertigungsrezeptur (Recipe)*

Der Block Motorstatus

Der Block enthält zwei VU-Meter-Objekte. Die VU-Meter-Objekte sind an die Signale für Geschwindigkeit und Strom gekoppelt.

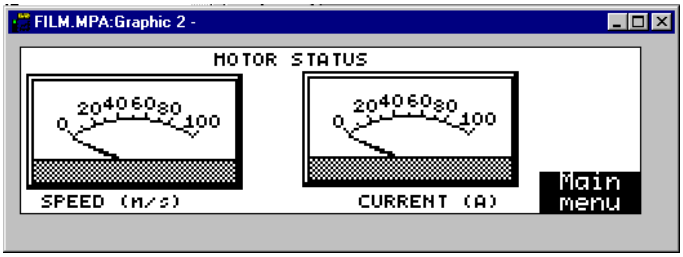

Abb. 6-4: *Der Block Motorstatus*

Der Block Extruder-Temperatur (Extruder Temperatures)

Der Temperatur-Block enthält zwei Balken-Objekte, die die Extruder-Temperaturen in den Zonen 1 bis 2 darstellen. Die Objekte sind an die entsprechenden Funktionen in der Fertigung gekoppelt.

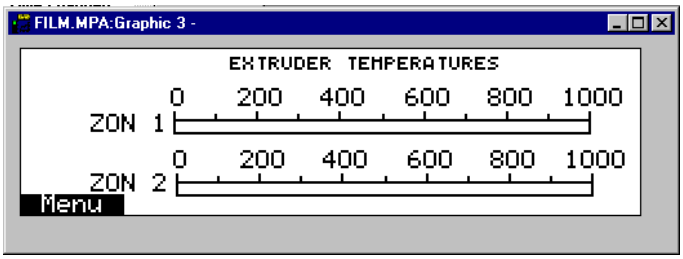

Abb. 6-5: *Der Temperatur-Block*

Der Block Film-Qualität (Film Quality)

Die Qualität des produzierten Films wird im Block „Film-Qualität“ (Film Quality) dargestellt. Der Block enthält außerdem ein Sprung-Objekt, mit dem man zum Hauptmenü gelangt.

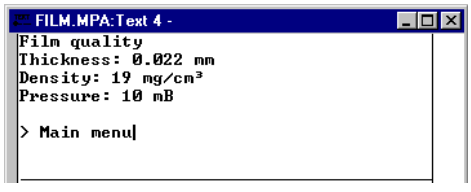

Abb. 6-6:
Der Block Film-Qualität

6.2 Grafik-Objekte

Statische Grafik-Objekte

Statische Grafik-Objekte werden dazu verwendet, in den einzelnen Blöcken Grafiken zu erzeugen, die nicht von den Steuerungsprozessen beeinflußt werden.

Symbol	Objekt
	Bogen
	Ellipse, gefüllt
	Linie
	Rechteck, gefülltes Rechteck
	Symbol
	Text
	Polygonzug

Tab. 6-1: *Übersicht der statischen Grafik-Objekte*

HINWEIS Statische Objekte werden in der Darstellung immer hinter die dynamischen Objekte gelegt.

Digitale Grafik-Objekte

Digitale Grafik-Objekte sind mit digitalen Operanden des SPS-Systems verknüpft.

Symbol	Objekt	Funktion
	Digital-Symbol	Umschalten zwischen zwei Symbolen je nach Status eines digitalen Operanden
	Digital-Text	Umschalten zwischen zwei Texten je nach Status eines digitalen Operanden
	Digital-Füllobjekt	Ausfüllen eines umrahmten Bereichs mit Vollfüllung (Solid) oder Linienmuster (Dashed) je nach Status eines digitalen Operanden

Tab. 6-2: *Übersicht der digitalen Grafik-Objekte*

Analoge Grafik-Objekte

Analoge Grafik-Objekte sind mit dem entsprechenden Register des SPS-Systems verknüpft.

Symbol	Objekt	Funktion
	ASCII-Objekt	Bearbeitet ASCII-Zeichenketten in Grafik-Blocks.
	Diagramm	Erstellung von Punkt-Diagrammen entsprechend dem Inhalt des SPS-Registers.
	Multi-Choice	Das Objekt ist mit einem Register verknüpft, das bis zu acht unterschiedliche Zustände annehmen kann. Jedem Zustand kann Text mit bis zu 40 Zeichen zugeordnet sein.
	Mehrfachsymbol	Anzeige eines von bis zu acht Symbolen, je nachdem, welcher Wert im Datenregister enthalten ist.
	numerisches Objekt	Eingabe und Anzeige von Werten in Ziffernform
	Schieberegler	Ermöglicht das Erhöhen und Vermindern des Wertes eines analogen Operanden.
	Tachometer	Erzeugt einen grafischen Tachometer auf dem Bildschirm.
	Balken	Stellt Werte als Balkendiagramm dar.
	Trendgrafik	Stellt aus dem Register entnommene Werte als Kurven-Diagramm dar.
	VU-Meter	Erzeugt ein grafisches Aussteuerungsinstrument auf dem Bildschirm.
	Meldungs-Objekt	Kontrolliert, welche Meldung auf dem Bildschirm angezeigt wird.
	Analog-Füllobjekt	Diese Funktion wird vom E300 nicht unterstützt.

Tab. 6-3: *Übersicht der analogen Grafik-Objekte*

Weitere Objekte

Symbol	Objekt	Funktion
	Sprung	Ermöglicht das Springen zu einem anderen Block
	Alarmfeld	Anzeige einer Zeile der Alarmliste
	digitale Datum/-Zeitanzeige	Objekt zur digitalen Zeitanzeige und Datumsanzeige
	analoge Zeitanzeige	Objekt zur analogen Zeitanzeige
	DOS Eingabemarke	Objekt zur Ausführung von DOS-Befehlen
	Einzoomen	Vergrößert die Anzeige
	Auszoomen	Verkleinert die Anzeige
	Gitter	In der Anzeige erscheint ein Gittermuster, an dem die Objekte leicht ausgerichtet werden können.
	Polygonlinie	Linienwerkzeug, ohne Einfluss auf den Prozess.

Tab. 6-4: *Übersicht der weiteren Objekte*

HINWEIS Allgemeingültige Parameter für alle Objekte sind in Kapitel 3 „Grundlagen“ beschrieben.

Digital-Symbol

Dieses Objekt dient zum Hin- und Herschalten zwischen zwei ausgewählten Objekten, je nachdem, welchen Zustand ein digitaler Operand hat.

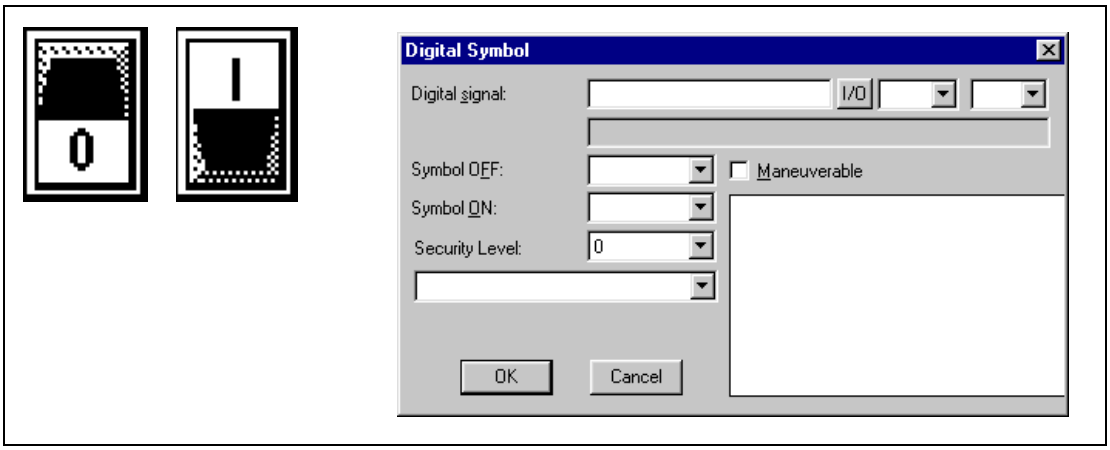

Abb. 6-7: *Dialogbox Digital-Symbol*

Parameter	Beschreibung
Digital signal	Geben Sie hier die Adresse des Signals an.
Symbol OFF	Damit wird das Symbol ausgewählt, das angezeigt werden soll, wenn der Operand den Wert 0 hat.
Symbol ON	Damit wird das Symbol ausgewählt, das angezeigt werden soll, wenn der Operand den Wert 1 hat.
Maneuverable	Hier können Sie angeben, ob das Objekt im Betriebsmodus geändert werden kann.
Security Level	Hier können Sie die Sicherheitsstufe angeben. Geben Sie 0 für keine Sicherheitstufe ein.

Tab. 6-5: *Parametereinstellungen für Digital-Symbole*

Digital-Text

Mit diesem Text-Objekt wird zwischen zwei fest definierten Texten hin- und hergeschaltet, je nachdem, welchen Zustand ein digitaler Operand hat. Die maximale Textlänge beträgt 30 Zeichen.

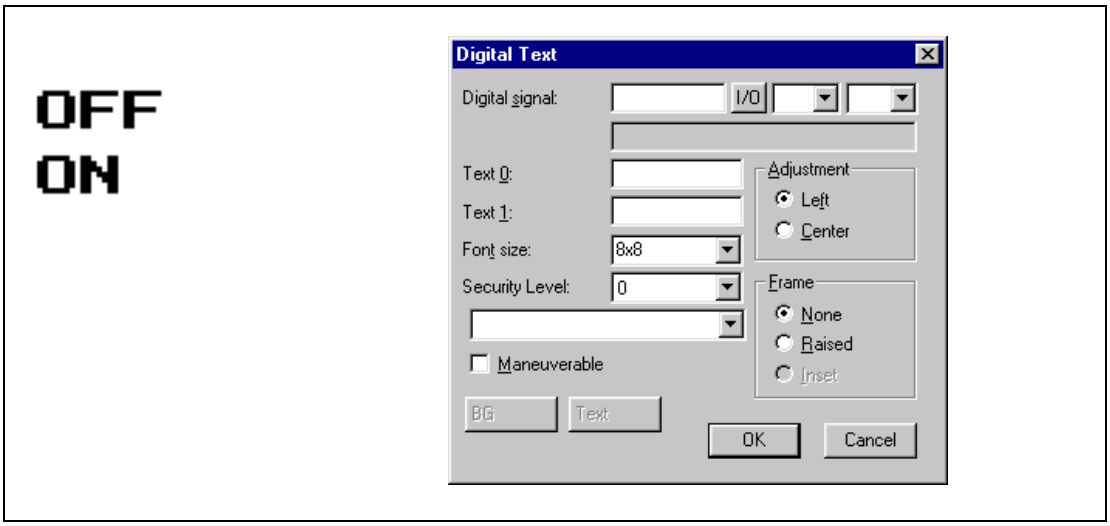

Abb. 6-8: *Dialogbox Digital-Text*

Parameter	Beschreibung
Digital signal	Geben Sie hier die Adresse des digitalen Signals an.
Text 0	Damit wird der Text ausgewählt, der angezeigt werden soll, wenn der Operand den Wert 0 hat.
Text 1	Damit wird der Text ausgewählt, der angezeigt werden soll, wenn der Operand den Wert 1 hat.
Font size	Wählen Sie hier die Schriftgröße.
Security Level	Hier können Sie die Sicherheitsstufe angeben. Geben Sie 0 für keine Sicherheitstufe ein.
Maneuverable	Hier können Sie angeben, ob das Objekt im Betriebsmodus geändert werden kann.
Adjustment	Hier können Sie zwischen einer zentrierten oder linksbündigen Ausrichtung des Textes wählen.
Frame	Hier können Sie auswählen, ob ein Rahmen um das Objekt gezeichnet wird.

Tab. 6-6: *Parametereinstellungen für Digital-Texte*

Digital-Füllobjekt

Dieses Objekt dient dazu, umrahmte Bereiche mit einer ausgewählten Farbe zu füllen.

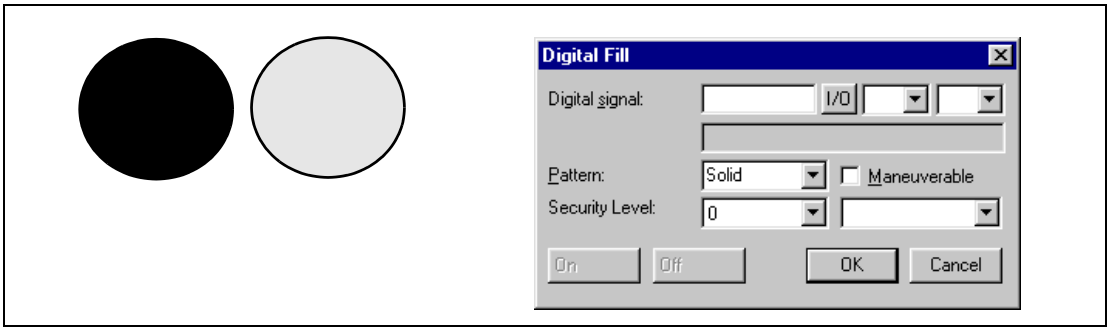

Abb. 6-9: *Dialogbox Digital-Füllobjekt*

HINWEIS

Gefüllte Bereiche mit zu unregelmäßigen Formen können im Betriebsmodus zu Systemausfällen führen. Gefüllte Objekte können unter Umständen die Anzeige verlangsamen.

Parameter	Beschreibung
Digital signal	Geben Sie hier die Adresse des digitalen Signals an.
Maneuverable	Hier können Sie angeben, ob das Objekt im Betriebsmodus geändert werden kann.
Security Level	Hier können Sie die Sicherheitsstufe angeben.
Pattern	Hier können Sie eine massive oder punktierte Füllung auswählen.

Tab. 6-7: *Parametereinstellungen für Digital-Füllobjekte*

Ein Objekt plazieren

Das Programm berechnet die zu füllenden Flächen der festgelegten Fläche. Daher ist es wichtig, Objekte richtig zu plazieren. Die gefüllten Flächen werden nur durch statische Objekte bzw. durch statische Teile dynamischer Objekte begrenzt.

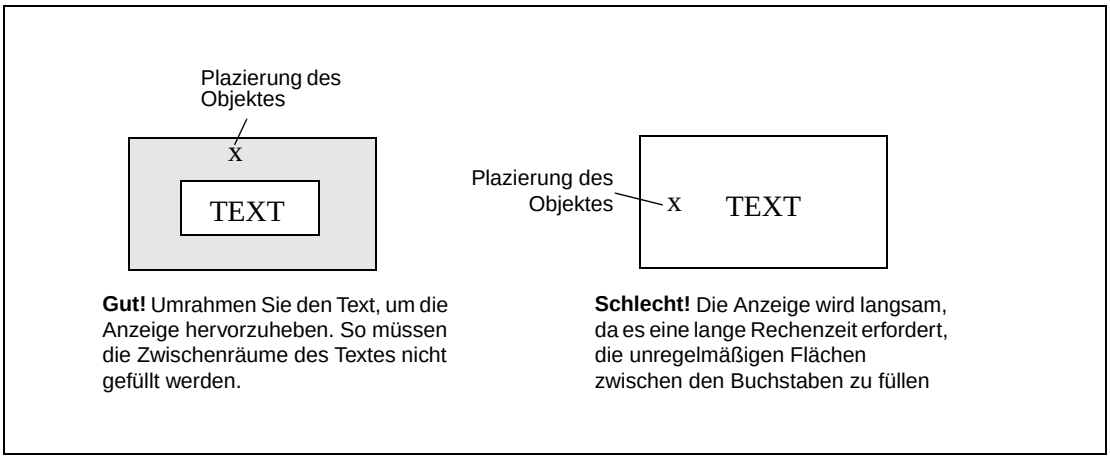
Plazierung des Objektes
X
TEXT
Plazierung des Objektes
X
TEXT
Gut! Umrahmen Sie den Text, um die Anzeige hervorzuheben. So müssen die Zwischenräume des Textes nicht gefüllt werden.
Schlecht! Die Anzeige wird langsam, da es eine lange Rechenzeit erfordert, die unregelmäßigen Flächen zwischen den Buchstaben zu füllen

Abb. 6-10: *Plazierung von Objekten*

ASCII-Objekt

Hiermit können Sie ASCII-Zeichenketten in Grafik-Blöcken verarbeiten. ASCII-Objekte ermöglichen die Anzeige von Texten, die im Datenregister der CPU gespeichert sind. Diese Texte sollten das erweiterte IBM-ASCII-Format haben.

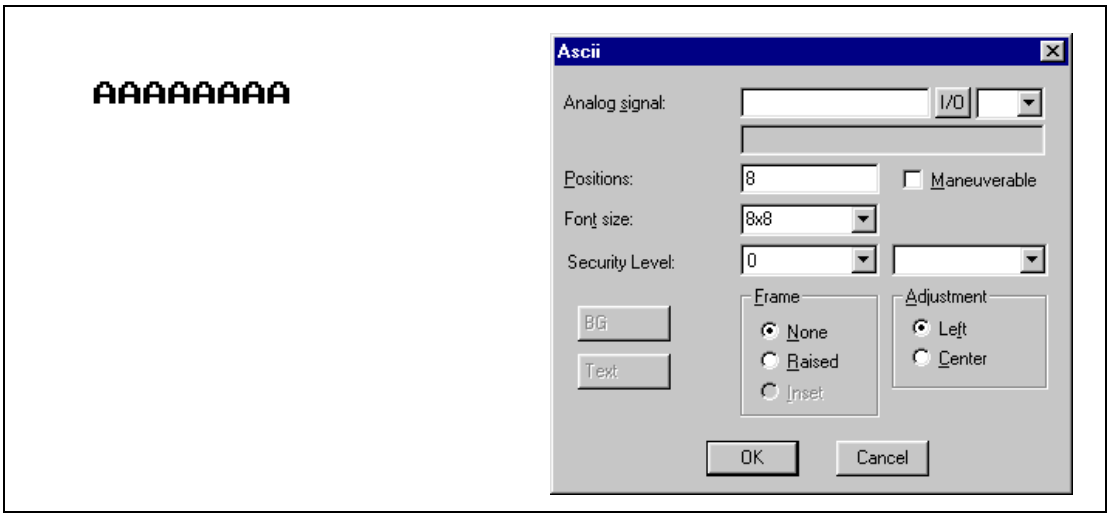

Abb. 6-11: *Dialogbox ASCII-Objekt*

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Legen Sie hier das Register fest, in dem das erste Zeichen des Textes gespeichert wird.
Positions	Legen Sie hier die Anzahl der Zeichen auf dem Display fest.
Font size	Legen Sie hier die Schriftgröße fest.
Security Level	Legen Sie hier die Sicherheitsstufe fest.
Maneuverable	Hier können Sie angeben, ob das Objekt im Betriebsmodus geändert werden kann.
Adjustment	Hier können Sie zwischen einer zentrierten oder linksbündigen Ausrichtung des Objektes wählen.
Rahmen (Frame)	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.

Tab. 6-8: *Parametereinstellungen für ASCII-Objekte*

Diagramm

Mit diesem Objekt werden Diagramme nach Eckwerten entsprechend dem Inhalt des SPS-Registers erstellt. Diese Funktion ist echtzeitorientiert. Normalerweise wird das Objekt für zeitunabhängige Anzeigen verwendet. Zeitabhängige Anzeigen mit einer Abtastzeit < 1 sec. sind dann möglich, wenn die SPS Datenwerterfassung unterstützt. Als Beispiel nehmen wir an, daß der in D100 enthaltene Wert die erste X-Koordinate und der in D200 enthaltene Wert die erste Y-Koordinate darstellt. Die Anzahl der Registerpaare beträgt 4. Die folgende Tabelle und die grafische Darstellung erläutern unser Beispiel.

X-Koordinate	Register	Wert	Y-Koordinate	Register	Wert
X0	D100	0	Y0	D200	11
X1	D101	41	Y1	D201	40
X2	D102	51	Y2	D202	85
X3	D103	92	Y3	D203	62

Tab. 6-9: *Koordinatenwerte*

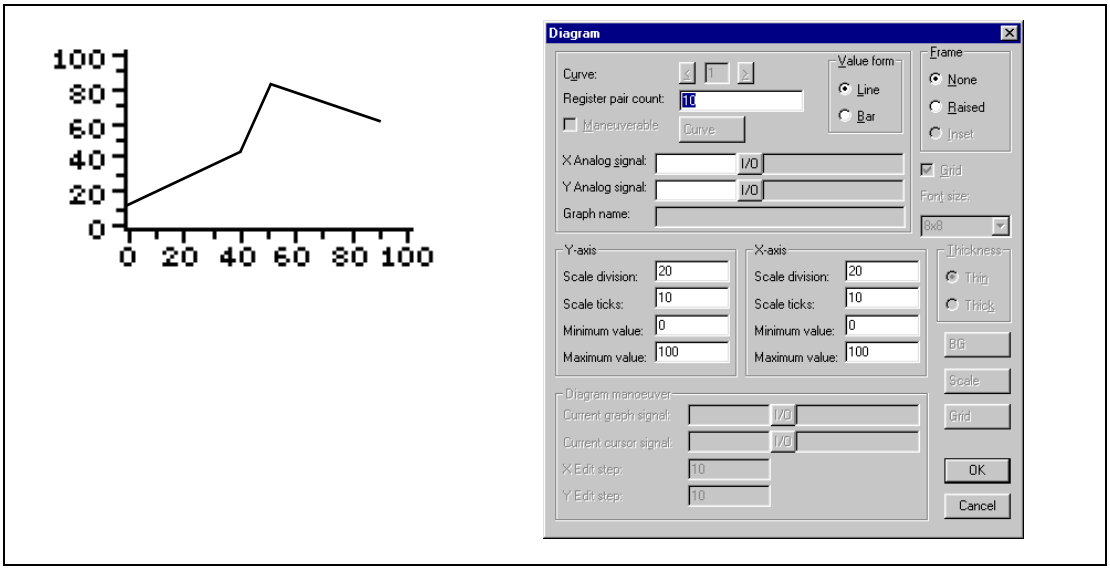

Abb. 6-12: *Beispieldiagramm und Dialogbox*

Parameter	Beschreibung
Register pair count	Anzahl der Registerpaare, die als Punkte oder Balken gezeichnet werden.
X/Y analog signal	Register für die erste X- bzw. Y-Koordinate.
Y Scale division	Intervall zwischen den Skalenwerten auf der Y-Achse.
Y Scale ticks	Intervall zwischen den angezeigten Teilstrichen auf der Y-Achse.
Y Minimum value	Minimaler Y-Koordinatenwert.
Y Maximum value	Maximaler Y-Koordinatenwert.
X Scale division	Intervall zwischen den Skalenwerten auf der X-Achse.
X Scale ticks	Intervall zwischen den angezeigten Teilstrichen auf der X-Achse.
X Minimum value	Minimaler X-Koordinatenwert.
X Maximum value	Maximaler X-Koordinatenwert.
Diagrammtyp (Value form)	Hier wird angegeben, ob das Diagramm als Linien- oder Balkendiagramm dargestellt werden soll. Beim Balkendiagramm wird für jedes Registerpaar ein Balken gezeichnet. Beim Liniendiagramm werden die X-/Y-Koordinaten als Punkte angezeigt, die mit Linien verbunden werden.
Rahmen (Frame)	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.

Tab. 6-10: *Parametereinstellungen für Diagramme*

Multiple-Choice-Objekt

Dieses Objekt kann unterschiedliche Zustände repräsentieren. Es ist mit einem Register verknüpft, das bis zu acht verschiedene Zustände annehmen kann. Jedem Zustand kann ein bis zu 40 Zeichen langer Text zugeordnet werden.

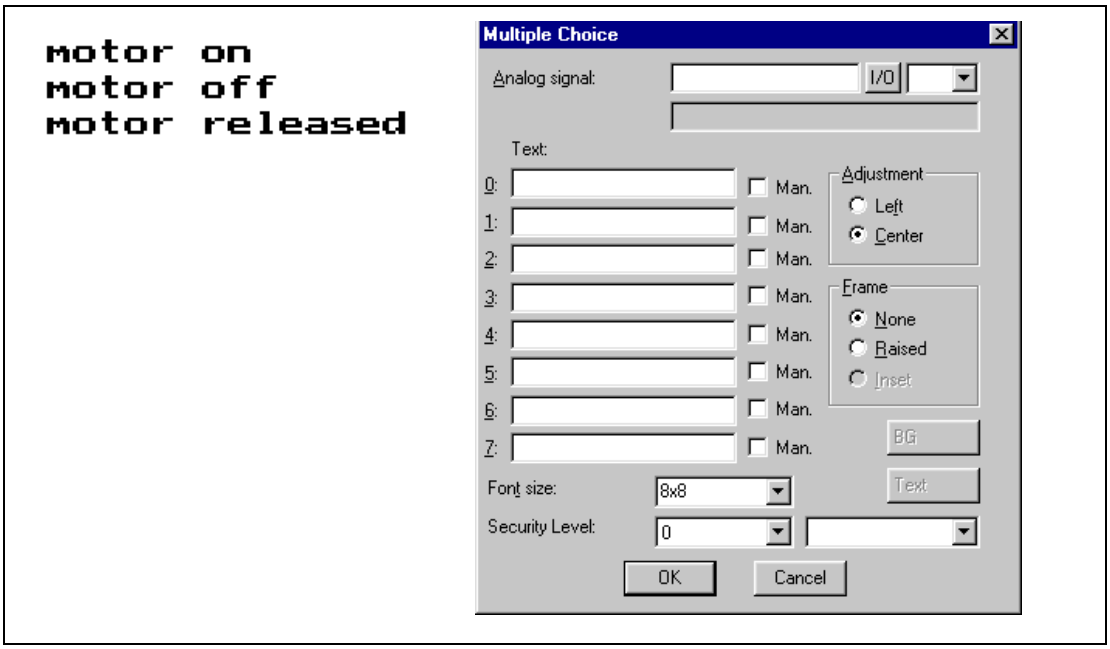

Abb. 6-13: *Dialogbox Multiple-Choice-Objekt*

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Hier wird das Register festgelegt, dessen verknüpfter Text angezeigt werden soll.
Text 0–7	Geben Sie hier an, welcher Text bei welchem Wert des Objekts angezeigt werden soll.
Man 0–7	Legen Sie hier fest, ob das Objekt im Betriebsmodus in diesen Status versetzt werden kann (siehe auch hierzu Abs. Betriebs-Modus).
Adjustment	Wählen Sie hier eine linksbündige oder zentrierte Ausrichtung des Textes.
Frame	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.
Font size	Wählen Sie hier die Schriftgröße im Objekt.
Security Level	Legen Sie hier die Sicherheitsstufe fest.

Tab. 6-11: *Parametereinstellungen für Multiple-Choice-Objekte*

Mehrfachsymbol

Mit diesem Objekt lassen sich bis zu acht unterschiedliche Symbole anzeigen, je nach Wert des Datenregisters. Über das SPS-Register läßt sich außerdem steuern, wo das Symbol auf dem Bildschirm erscheinen soll.

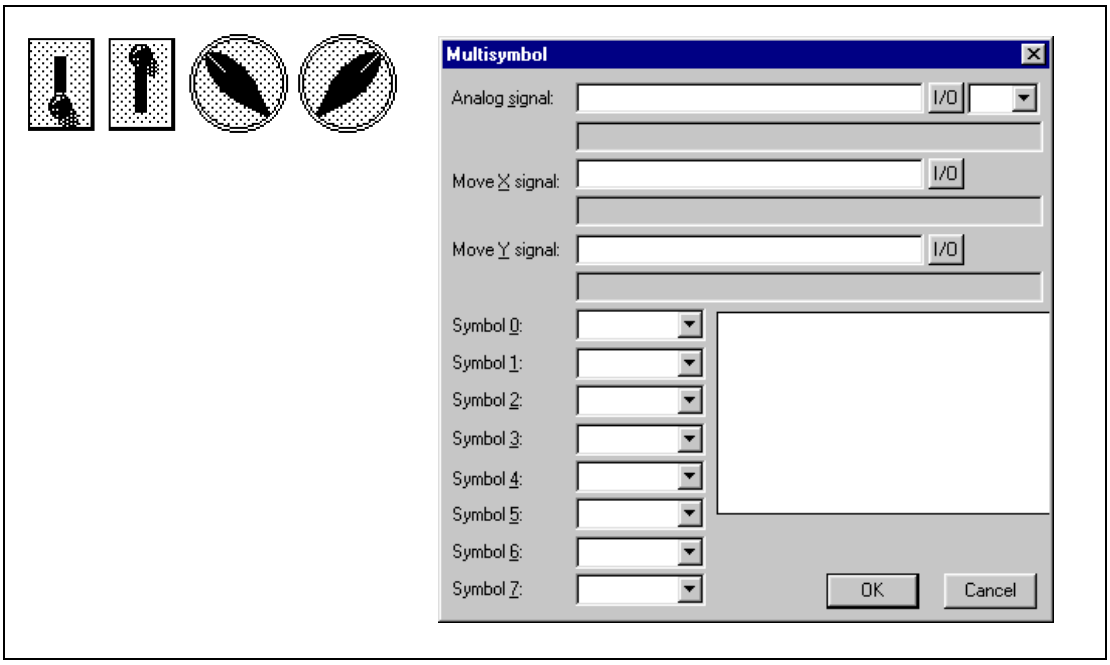

Abb. 6-14: *Dialogbox Mehrfachsymbol*

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Hier wird das Register festgelegt, dessen verknüpfter Text angezeigt werden soll.
Move X	Hier ist der Wert angegeben, der die X-Koordinate für das Objekt enthält. Zulässige Werte sind 0–239.
Move Y	Hier ist der Wert angegeben, der die Y-Koordinate für das Objekt enthält. Zulässige Werte sind 0–63.
Symbol 0–7	Hier werden die Symbole entsprechend der Registerwertigkeit zugeordnet (Registerwert = 0 entspricht der Anzeige = 0).

Tab. 6-12: *Parametereinstellungen für Mehrfachsymbole*

HINWEIS

Die Werte für „Move X“ und „Move Y“ müssen nur angegeben werden, wenn das Objekt mit Hilfe der SPS über den Bildschirm bewegt werden soll.

Numerisches Objekt

Dieses Objekt dient der Erfassung und Anzeige von Werten in numerischer Form. So können beispielsweise Eingabefelder erzeugt werden.

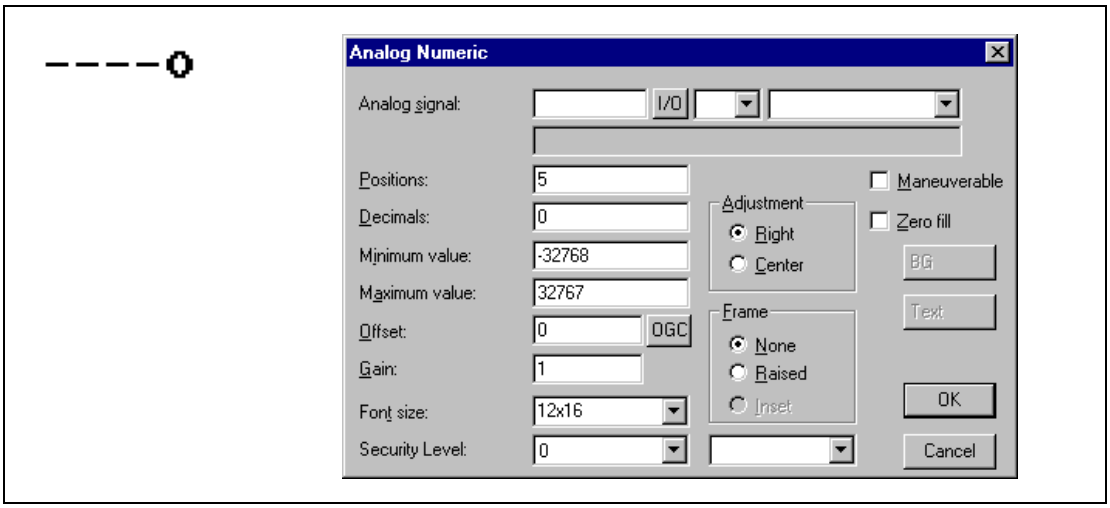

Abb. 6-15: *Dialogbox numerisches Objekt*

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Geben Sie hier die Signal-Adresse ein. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
Positions	Geben Sie hier die Anzahl der Stellen ein, mit der der Wert angezeigt werden soll.
Decimals	Geben Sie hier die Anzahl der Dezimalstellen an, mit der der Wert angezeigt werden soll.
Zero fill	Geben Sie hier an, ob Leerstellen mit Nullen aufgefüllt werden sollen.
Adjustment	Geben Sie hier an, ob die Ausrichtung des Objektes rechtsbündig oder zentriert sein soll.
Maneuverable	Geben Sie hier an, ob das Objekt im Betriebsmodus geändert werden kann.
Minimum value	Gibt den Minimalwert bei Änderungen an.
Maximum value	Gibt den Maximalwert bei Änderungen an.
Offset und **Gain**	Geben Sie hier die Skalierung des Registerwertes an. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
OGC	Offset Gain Calculation. Berechnet Offset und Gain in Abhängigkeit des Wertebereichs von SPS und Bediengerät.
Frame	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.
Font Size	Legen Sie hier die Schriftgröße im Objekt fest.
Security level	Geben Sie hier die Sicherheitsstufe für das Objekt an.

Tab. 6-13: *Parametereinstellungen für numerische Objekte*

HINWEIS Der Minimal- und Maximalwert sind nur aktiv, wenn das Objekt geändert wird.

Schieberegler

Mit diesem Objekt läßt sich der Wert eines analogen Operanden erhöhen oder vermindern.

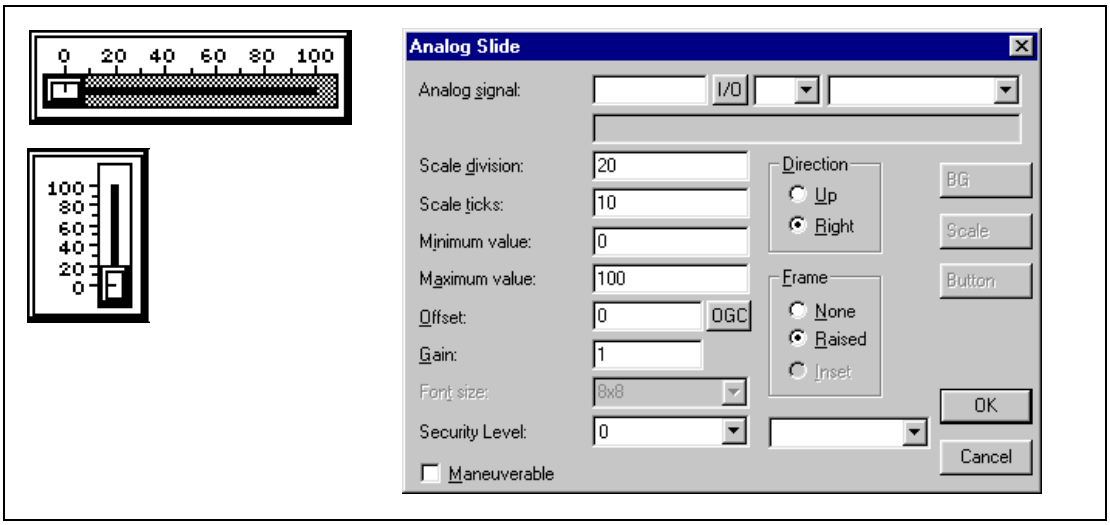

Abb. 6-16: *Dialogbox Schieberegler*

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Geben Sie hier die Signal-Adresse ein. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
Minimum value	Geben Sie hier den Minimalwert des Objektes ein.
Maximum value	Geben Sie hier den Maximalwert des Objektes ein.
Direction	Geben Sie hier an, ob das Objekt vertikal oder horizontal angezeigt werden soll.
Security level	Geben Sie hier die Sicherheitsstufe ein.
Maneuverable	Geben Sie hier an, ob das Objekt im Betriebsmodus geändert werden kann.
Scale division	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Skalenwerten ein.
Scale ticks	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Teilstrichen ein.
Offset und **Gain**	Geben Sie hier die Skalierung des Registerwertes an. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
OGC	Offset Gain Calculation. Berechnet Offset und Gain in Abhängigkeit des Wertebereichs von SPS und Bediengerät.
Frame	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.
Direction	Geben Sie hier die Art der Darstellung an.
Font size	Wählen Sie hier die Schriftgröße im Objekt.

Tab. 6-14: *Parametereinstellungen für Schieberegler*

Tachometer

Dieses Objekt dient zur Erzeugung eines grafischen Tachometers auf dem Bildschirm.

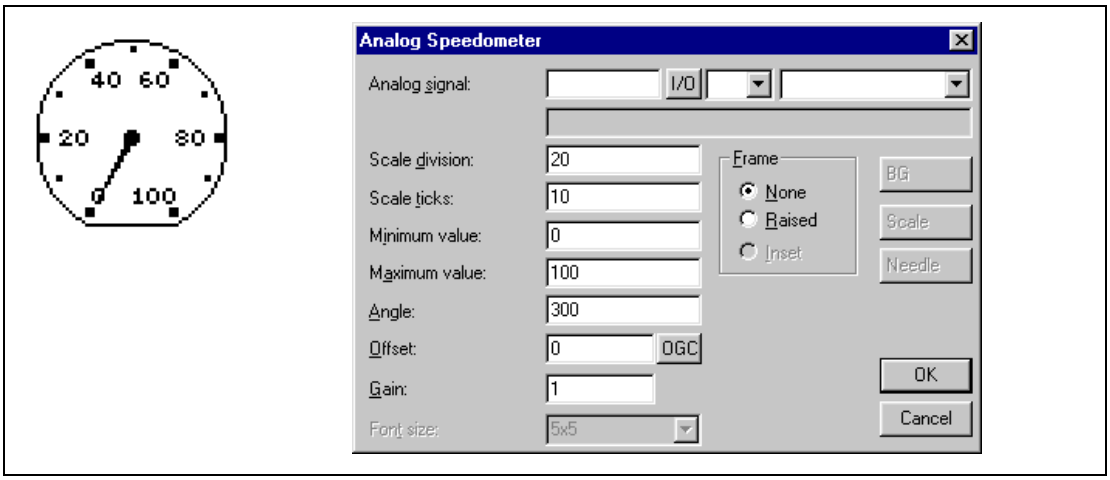

Abb. 6-17: *Dialogbox Tachometer*

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Geben Sie hier die Signal-Adresse ein. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
Minimum value	Geben Sie hier den Minimalwert des Objektes ein.
Maximum value	Geben Sie hier den Maximalwert des Objektes ein.
Scale division	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Skalenwerten ein.
Scale ticks	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Teilstrichen ein.
Angle	Geben Sie hier den Arbeitswinkel für das Objekt ein (10–360 Grad).
Offset and **Gain**	Geben Sie hier die Skalierung des Registerwertes an. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
OGC	Offset Gain Calculation. Berechnet Offset und Gain in Abhängigkeit des Wertebereichs von SPS und Bediengerät.
Frame	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.

Tab. 6-15: *Parametereinstellungen für Tachometer*

Balken-Objekt

Mit diesem Objekt lassen sich Ganzzahl- oder Gleitkommawerte als Balkendiagramm darstellen.

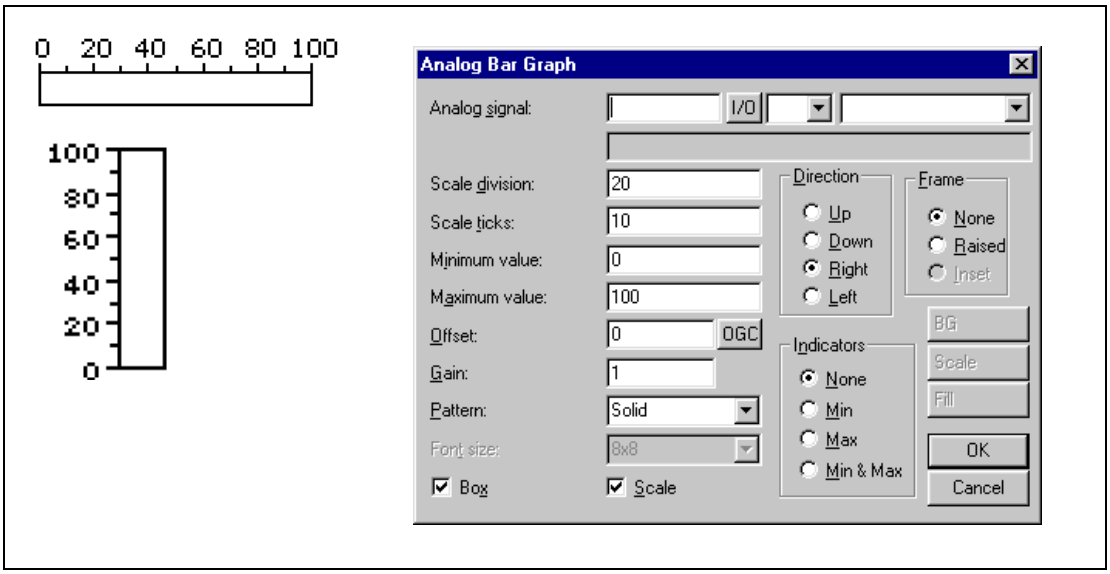

Abb. 6-18: *Dialogbox Balken-Objekt*

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Geben Sie hier die Signal-Adresse ein. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
Minimum value	Geben Sie hier den Minimalwert des Signals ein.
Maximum value	Geben Sie hier den Maximalwert des Signals ein.
Direction	Geben Sie hier an, ob die Anzeigerichtung des Balkendiagramms nach rechts, links, oben oder unten erfolgen soll.
Scale	Geben Sie hier an, ob die Skala angezeigt werden soll.
Box	Geben Sie hier an, ob ein Kästchen um den Balken gelegt werden soll.
Indicators	Legen Sie hier fest, ob der Maximal- und/oder Minimalanzeigewert auf der Achse markiert werden soll. Beim Einschalten des MAC-Bediengeräts werden die Indikatoren auf 0 gesetzt. Ein Reset ist aber auch im Betriebsmodus möglich (siehe auch Kapitel 18 „Betriebsmodus“). Die Indikatoren können nur für 16-bit Werte genutzt werden.
Scale division	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Skalenwerten ein.
Scale ticks	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Teilstrichen ein.
Offset und **Gain**	Geben Sie hier die Skalierung des Registerwertes an. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
OGC	Offset Gain Calculation. Berechnet Offset und Gain in Abhängigkeit des Wertebereichs von SPS und Bediengerät.
Frame	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.
Pattern	Wählen Sie hier eine massive (Solid) oder punktierte (Dashed) Füllung aus.

Tab. 6-16: *Parametereinstellungen für Balken-Objekte*

Trenddaten-Objekt

Mit diesem Objekt lassen sich von Analogoperanden gesammelte Werte als Trenddiagramm anzeigen.

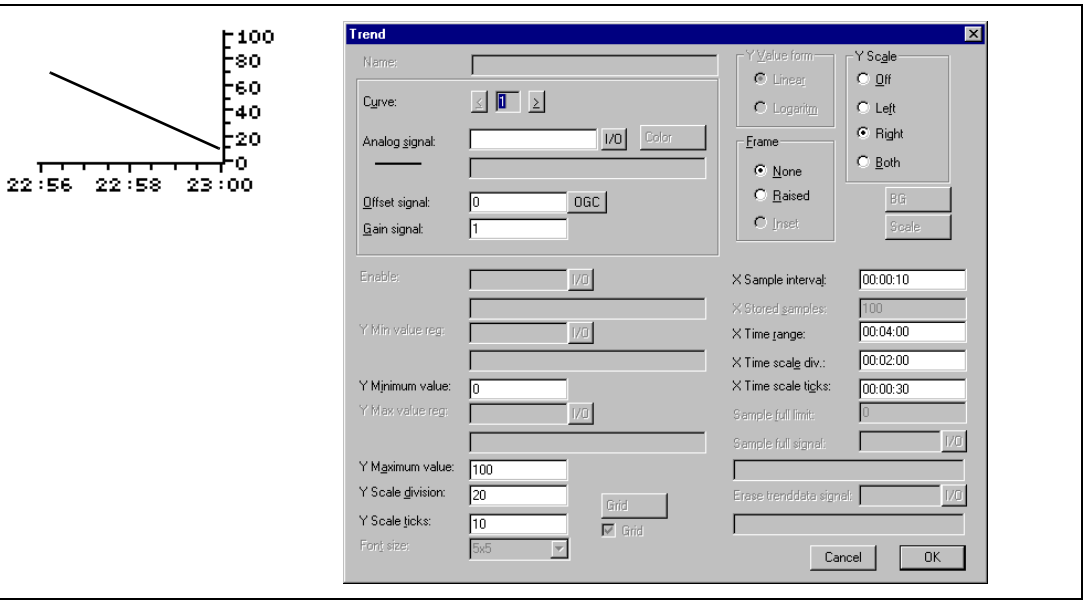

Abb. 6-19: *Dialogbox Trenddaten-Objekt*

Parameter	Beschreibung
Curve	Wählen Sie mit den Schaltflächen „<„ und „>“ die Nummer der zu bearbeitenden Kurve. Das MAC E300-Bediengerät kann pro Trenddaten-Objekt bis zu 2 Kurven verwalten.
Analog signal	Geben Sie hier das analoge Signal an, das abgetastet und dargestellt werden soll. Es können nur 16-Bit-Werte angegeben werden.
Offset und **Gain**	Geben Sie hier die Skalierung des Registerwertes an. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
OGC	Offset Gain Calculation. Berechnet Offset und Gain in Abhängigkeit des Wertebereichs von SPS und Bediengerät.
Y Minimum value	Geben Sie hier den Minimalwert der Y-Achse ein. (Kann vernachlässigt werden, wenn Y min value reg. gesetzt wurde)
Y Maximum value	Geben Sie hier den Maximalwert der Y-Achse ein. (Kann vernachlässigt werden, wenn Y max value reg. gesetzt wurde)
Y Scale	Geben Sie hier an, welcher Teil der Y-Achse gezeigt werden soll (rechts, links, beide, keiner).
Y Scale division	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Skalenwerten der Y-Achse ein.
Y Scale ticks	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Teilstrichen ein.
X Sample interval	Hier wird der Zeitintervall für das Sammeln der Daten eingegeben (Minimalwert = 1 s, Maximalwert = 100 Std.).
X Time range	Hier wird der im Trenddiagramm angezeigte Zeitraum angegeben.
X Time scale division	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Skalenwerten der X-Achse ein.
X Time scale ticks	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Teilstrichen ein.
Frame	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.

Tab. 6-17: *Parametereinstellungen für Trendaten-Objekte*

VU-Meter

Dieses Objekt dient zur Erzeugung eines grafischen Aussteuerungsinstruments auf der Anzeige.

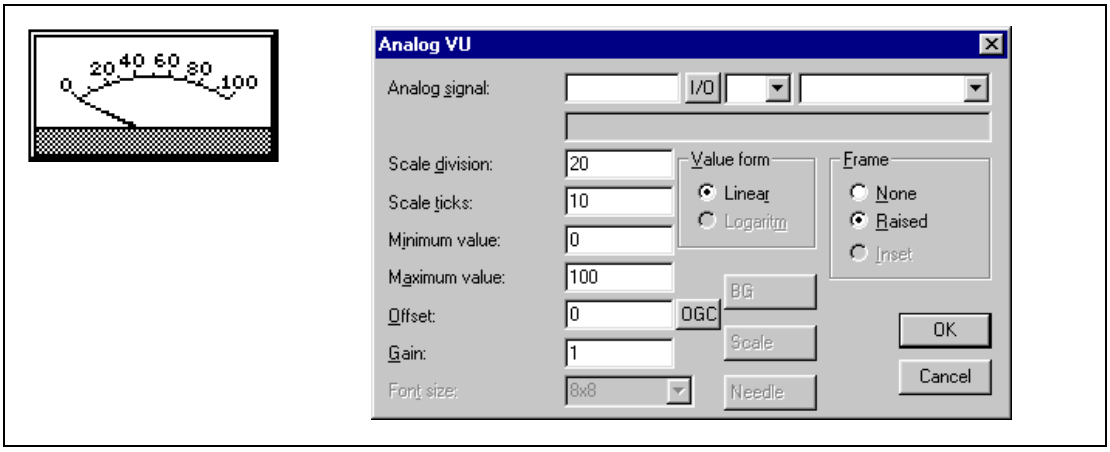

Abb. 6-20: *Dialogbox VU-Meter*

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Geben Sie hier die Signal-Adresse ein. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
Minimum value	Geben Sie hier den Minimalwert des Signals ein.
Maximum value	Geben Sie hier den Maximalwert des Signals ein.
Scale division	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Skalenwerten ein.
Scale ticks	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Teilstrichen ein.
Offset and **Gain**	Geben Sie hier die Skalierung des Registerwertes an. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
Frame	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.

Tab. 6-18: *Parametereinstellungen für VU-Meter*

Sprung-Objekt

Dieses Objekt dient dazu, zu anderen Blocks zu springen. Es ermöglicht den Aufbau eines Menübaums in einer Applikation. Sie gelangen zum vorherigen Block, indem Sie die Taste [PREV] betätigen (bis zu neun Ebenen zurück). Näheres hierzu finden Sie in dem Kapitel 12 „Funktionstasten“.

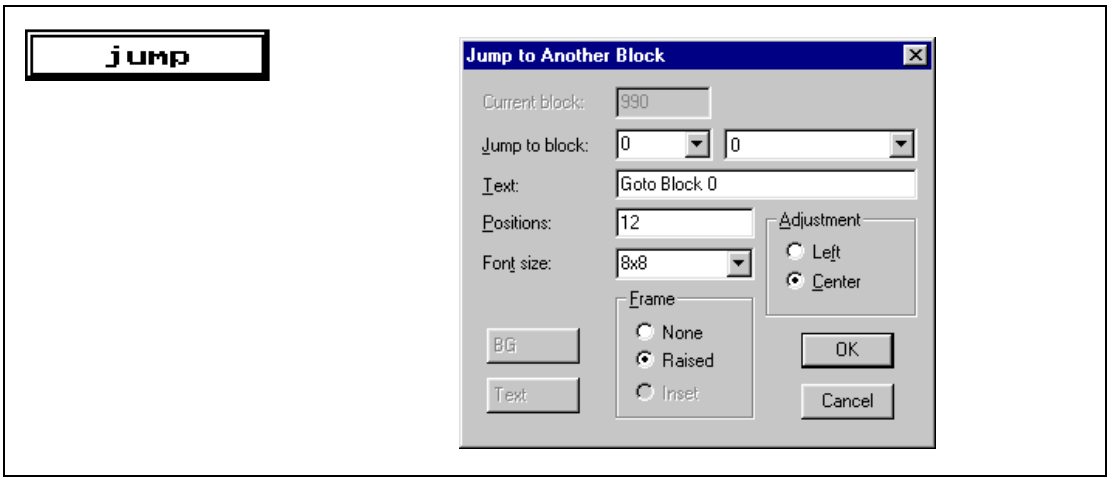

Abb. 6-21: *Dialogbox Sprung-Objekt*

Parameter	Beschreibung
Jump to block	Hier wird die Nummer des Blocks angegeben, zu dem der Sprung erfolgen soll.
Positions	Geben Sie hier die Anzahl der Stellen ein, mit der ein Text angezeigt werden soll.
Text	Hier kann ein beliebiger Text für das Objekt eingegeben werden.
Adjustment	Wählen Sie hier, ob die Ausrichtung des Textes linksbündig oder zentriert sein soll.
Frame	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.
Font size	Wählen Sie hier die Schriftgröße.

Tab. 6-19: *Parameterinstellungen für Sprung-Objekte*

HINWEIS Wird im Betriebsmodus ein Sprung zu einem nicht existierenden Block ausgeführt, erfolgt eine Fehlermeldung.

Meldungen

Mit dem Meldungen-Objekt können Sie Meldungen aus einer Meldungs-Bibliothek anzeigen.

Abb. 6-22:
Dialogbox Meldungen

Parameter	Beschreibung
Analog signal	Das analoge Signal steuert, welches Meldungsobjekt aus der Meldungs-Bibliothek angezeigt wird.
Library	Hier wählen Sie die Quelle der Textmeldungen aus. Definieren Sie die Nummer der Meldungs-Bibliothek im Menü Ansicht (View).
Positions	Geben Sie hier die Anzahl der Stellen an, die angezeigt werden sollen.
Font Size	Legen Sie hier die Schriftgröße im Objekt fest.
Frame	Legen Sie hier fest, ob um das Objekt ein Rahmen angezeigt werden soll.
Adjustment	Legen Sie hier fest, ob der Wert Linksbündig oder Zentriert ausgegeben werden soll.
Security level	Geben Sie hier die Sicherheitsstufe für das Objekt an.
Maneuvrable range	Legen Sie hier fest, in welchem Bereich das Objekt im Betriebsmodus geändert werden kann.

Tab. 6-20: *Parametereinstellungen für Meldungen*

Entnehmen Sie weitere Informationen dem Kapitel 14 „Meldungs-Bibliothek“.

Alarmfeld

Mit diesem Objekt wird eine Zeile innerhalb einer Alarmliste angezeigt.

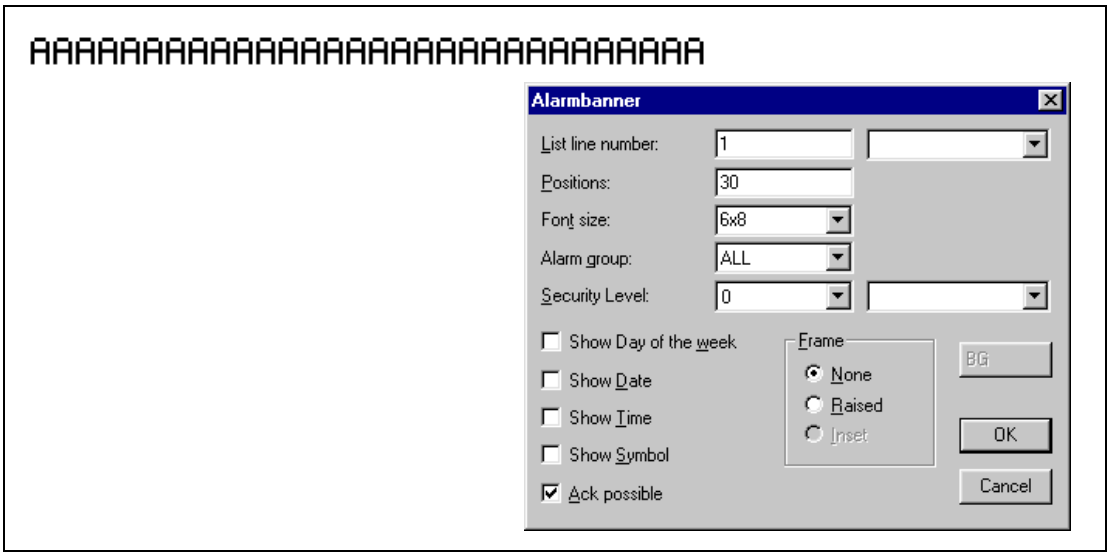

Abb. 6-23: *Dialogbox Alarmfeld*

Parameter	Beschreibung
List line number	Geben Sie hier die Nummer der Zeile in der Alarmliste ein, aus der Informationen angezeigt werden sollen (1 = erste Zeile, 2 = zweite Zeile usw.).
Positions	Geben Sie hier die Anzahl der Stellen ein, die angezeigt werden sollen.
Font size	Wählen Sie hier die Schriftgröße.
Show day of the week	Geben Sie an, ob der Wochentag in der Alarmzeile erscheinen soll.
Show date	Geben Sie an, ob das Datum in der Alarmzeile erscheinen soll.
Show time	Geben Sie an, ob die Uhrzeit in der Alarmzeile erscheinen soll.
Show symbol	Geben Sie an, ob das Symbol in der Alarmzeile angezeigt werden soll.
Ack possible	Legen Sie hier fest, ob der Alarm quittiert werden soll.
Alarm group	Hier wird festgelegt, welche Alarmgruppe in der Alarmzeile angezeigt werden soll (alle oder nur bestimmte). Das Objekt erscheint dann in der für die entsprechende Alarmgruppe definierten Farbe.
Security level	Geben Sie hier die Sicherheitsstufe für das Objekt ein.
Frame	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.

Tab. 6-21: *Parametereinstellungen für Alarmfelder*

Digitale Zeitanzeige und Datumsanzeige

Zeitobjekt zur Anzeige einer Digitaluhr.

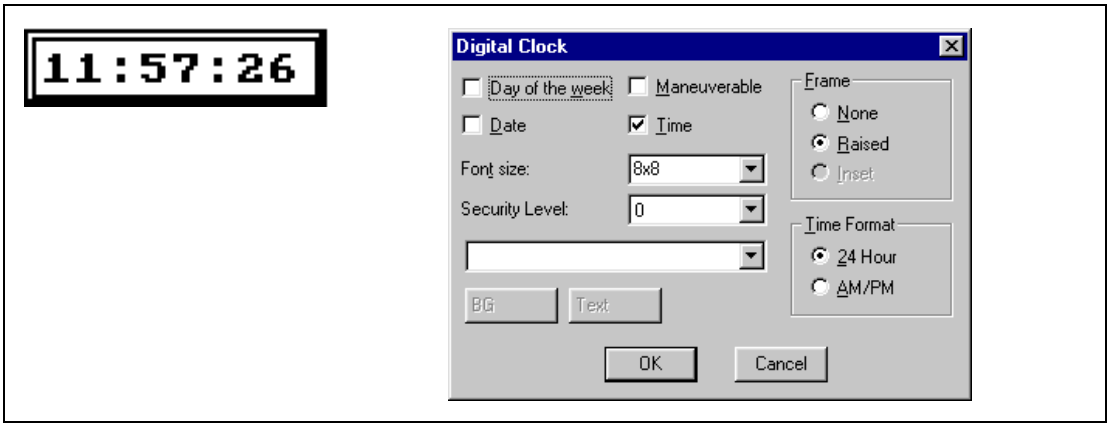

Abb. 6-24: *Dialogbox digitale Zeit- und Datumsanzeige*

Parameter	Beschreibung
Day of the week	Hier können Sie auswählen, ob der Wochentag angezeigt werden soll.
Date	Hier wird angegeben, ob das Datum angezeigt werden soll.
Time	Hier wird festgelegt, ob die Zeit angezeigt werden soll.
Time format	Wählen Sie aus, ob die Zeit im 12- oder 24-Stundenturnus angezeigt werden soll.
Maneuverable	Geben Sie hier an, ob die Uhr im Betriebsmodus gestellt werden kann.
Frame	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.
Font size	Wählen Sie hier die Schriftgröße des Textes im Objekt.
Security level	Wählen Sie hier die Sicherheitsstufe für das Objekt.

Tab. 6-22: *Parametereinstellungen für digitale Zeit- und Datumsanzeige*

Analoge Zeitanzeige

Zeitobjekt zur Anzeige einer Analoguhr.

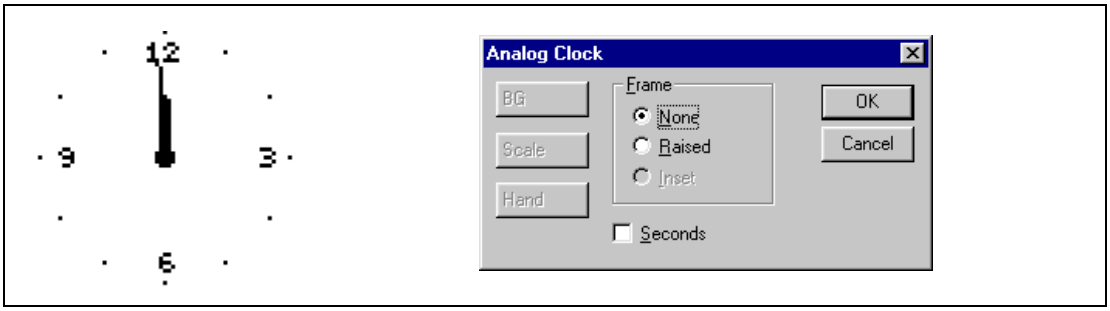

Abb. 6-25: *Dialogbox analoge Zeitanzeige*

Parameter	Beschreibung
Seconds	Hier können Sie festlegen, ob die Uhr einen Sekundenzeiger enthalten soll.
Frame	Geben Sie an, ob ein Rahmen um die Uhr gezogen werden soll.

Tab. 6-23: *Parametereinstellungen für die analoge Zeitanzeige*

Ausführen von TCP/IP-Befehlen

Diese Funktion ermöglicht den Befehlsaustausch mit anderen Geräten, die sich in einem TCP/IP-Netzwerk befinden. Mit den Pfeiltasten „Auf“ und „Ab“ können zuvor eingegebene Befehle wiederaufgerufen werden und mit der „Enter“-Taste erneut bestätigt werden.

In dem dargestellten Beispiel wird nach Betätigen der „F1“-Funktionstaste die Kommandozeile „PING 192.168.1.10“ an den DOS-Prompt geschrieben. Nach Betätigen der „Return“-Taste wird der Befehl gesendet.

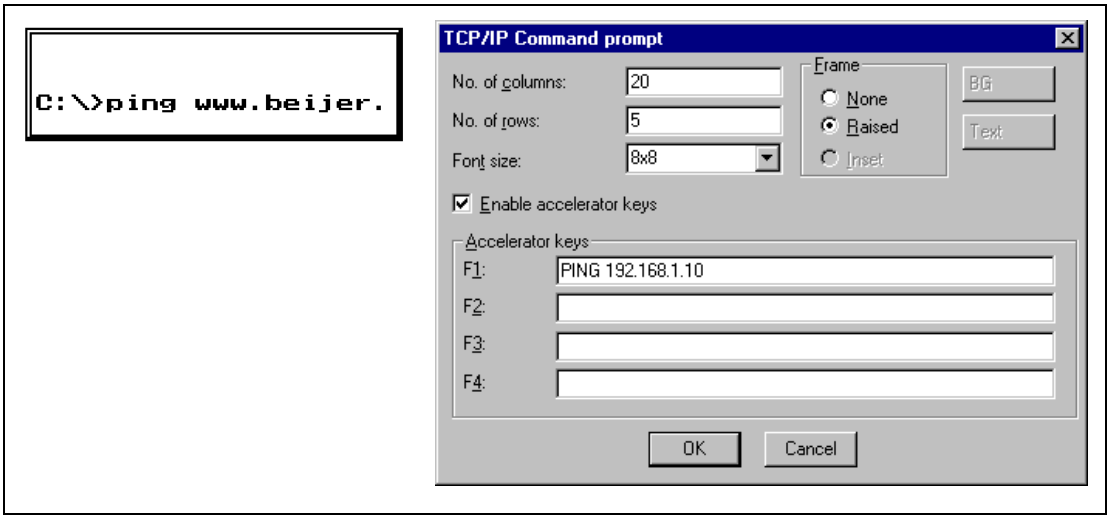

Abb. 6-26: *Dialogbox TCP/IP-Befehle*

Parameter	Beschreibung
No. of columns	Geben Sie hier die Breite des Fensters ein.
No. of rows	Geben Sie hier die Höhe des Fensters ein.
Font size	Wählen Sie hier die Schriftgröße.
Enable accelerator keys	Wählen Sie hier, ob die Funktionstasten F1 bis F4 bereits vordefinierte Befehle in das Fenster eintragen soll.
Accelerator keys	Geben Sie hier beliebige Befehle ein, die durch Betätigen der Funktionstasten in das Fenster geschrieben werden.
Frame	Wählen Sie hier, ob das Fenster in einem Rahmen dargestellt werden sollen.
BG	Diese Funktion ist bei dem E300 nicht verfügbar.
Text	Diese Funktion ist bei dem E300 nicht verfügbar.

Tab. 6-24: *Parametereinstellungen TCP/IP-Befehle*

TCP/IP-Befehle

Befehl	Beschreibung
IPCONFIG	Empfang der Netzwerk-Parameter
PING <Teilnehmer>	Test, ob der Teilnehmer (z. B. 192.168.1.10) erreichbar ist
ROUTE	Anzeigen, Hinzufügen und Löschen von Pfaden
ARP	Anzeigen, Hinzufügen und Löschen von IP-Hardware-Adressen

Tab. 6-25: *TCP/IP-Befehle*

Weitere Informationen erhalten Sie in Kapitel 15 „Kommunikation“.

7 Alarme

Im folgenden Kapitel ist die Handhabung von Alarmen beschrieben. Diese Funktion ist unterteilt in Alarmgruppen, Alarmmeldungen und Alarmlisten. Alarme können in Gruppen unterteilt werden, um beispielsweise Rangordnungen von Prioritäten zu erzeugen. Alarmmeldungen sind Definitionen jener Operanden, die sowohl einen Alarm auslösen als auch die entsprechende Alarmmeldung aktivieren.

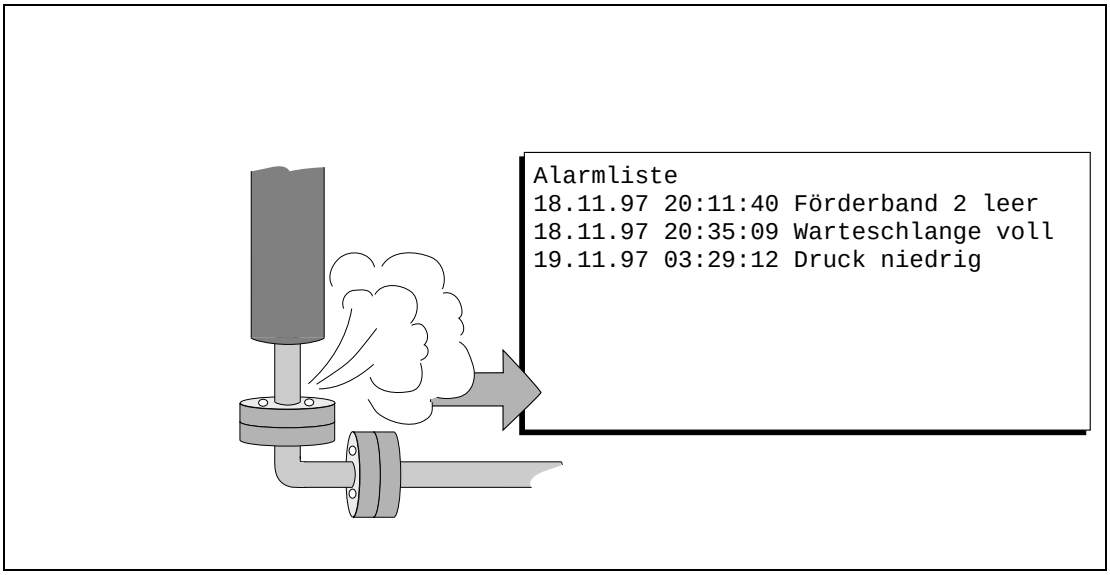

Abb. 7-1: *Alarmliste*

7.1 Gruppieren von Alarmen

Alarme können beim E300 in 4 Gruppen unterteilt werden. Die Alarmgruppen können in einem Alarmblock zusammengefaßt werden. Es ist nicht unbedingt erforderlich, Alarmgruppen zu definieren.

7.1.1 Definieren von Alarmgruppen

Zum Definieren von Alarmgruppen wählen Sie den Menüpunkt „Alarmgruppe“ (Alarm Group) aus dem View-Menü aus. Es erscheint eine Dialogbox, in der Sie die Attribute der Alarme einer Gruppe bestimmen können.

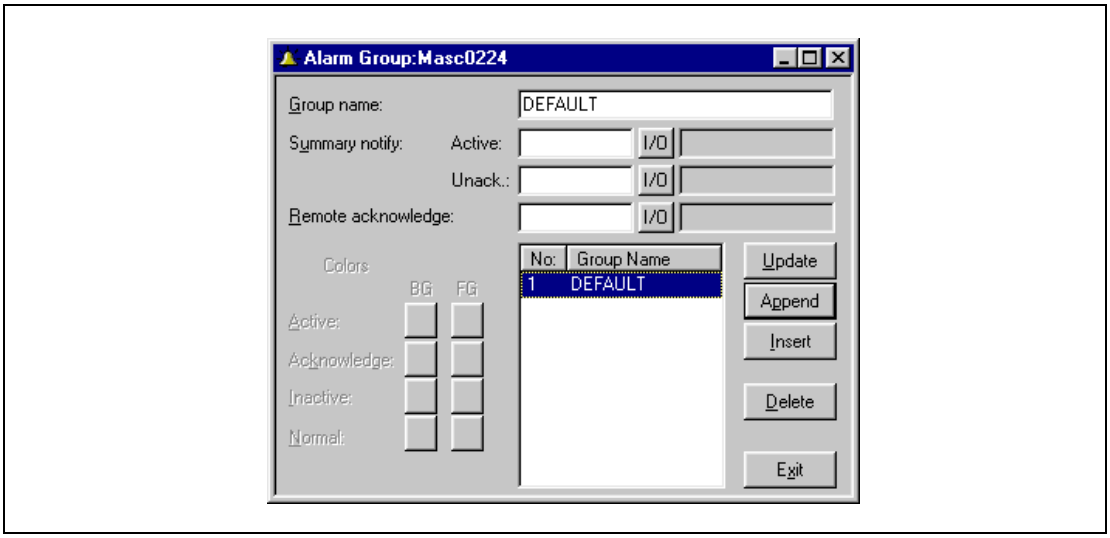

Abb. 7-2: *Dialogbox Alarmgruppe*

Parameter	Beschreibung
Group name	Beliebiger Name für eine Alarmgruppe.
Summary notify	Aktive - digitaler Operand, der bei Vorliegen eines aktiven Alarms in der Gruppe gesetzt wird Unack. - digitaler Operand, er bei Vorliegen eines unquittierten Alarms in der Gruppe gesetzt wird
Remote acknowledge	Digitaler Operand zur gleichzeitigen Quittierung aller Alarme einer Gruppe

Tab. 7-1: *Funktionen in der Dialogbox Alarmgruppe*

7.2 Alarmmeldungen

Alarmmeldungen werden unter dem Menüpunkt „Alarmmeldung“ (Alarms) im Functions-Menü definiert. Hier kann die Alarmmeldung mit einer Maximallänge von 38 Zeichen eingegeben werden. Die Meldung kann dynamische Daten enthalten (genau wie ein Textblock), die wiederum digital oder analog sein können. Je nach Applikation können diese Listen 100 bis 300 Alarme enthalten

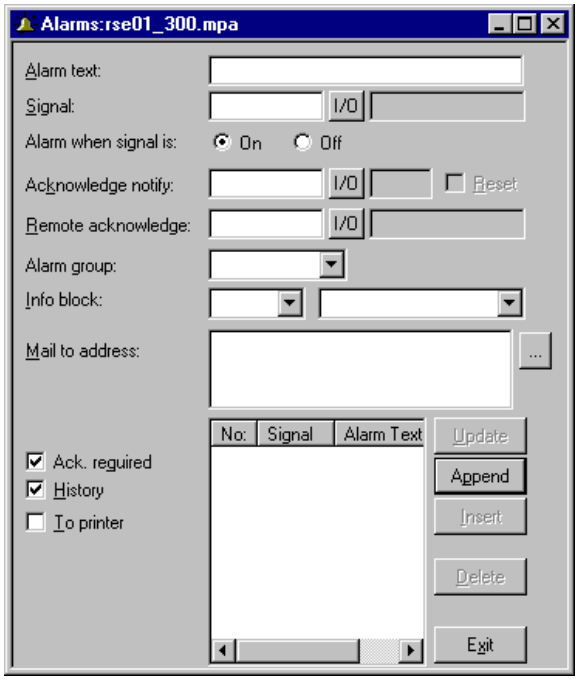

Abb. 7-3: *Dialogbox Alarm*

Parameter	Beschreibung
Alarmtext	Beliebiger Alarmtext mit maximal 38 Zeichen.
Signal	Angabe des digitalen Operanden, der bei Anliegen den Alarm aktiviert.
Alarm when signal is	Der Alarm wird wahlweise bei gesetztem (ON) oder zurückgesetztem (OFF) digitalen Operanden aktiviert.
Acknowledge notify	Digitaler Operand, der bei der Alarmquittierung geschaltet wird. Normalerweise ist dieser Operand aktiv.
Reset	Ist dieses Kästchen angekreuzt, wird das Alarm-Quittierungssignal nach Quittieren des Alarms zurückgesetzt.
Remote acknowledge	Digitaler Operand, der den aktivierten Alarm quittiert.
Alarm group	Hier erfolgt die Definition der Alarmgruppe.
Info block	Geben Sie hier die Blocknummer eines Text- oder Grafikblocks ein, mit dem die Alarmmeldung verbunden werden soll. Über die INFO-Taste läßt sich zu der Alarmmeldung eine Hilfeseite anzeigen. Durch Betätigung der PREV-Taste springen Sie in die Alarmliste zurück. Siehe auch Kapitel 18 „Betriebmodus“.
Mail to address	Wird ein Alarm aktiviert, kann eine E-mail an den hier festgelegten Empfänger gesendet werden. Der Alarmtext wird als Betreff versendet.
Ack. required	Angabe, ob der Alarm quittiert werden muß oder nicht. Ist das Kästchen angekreuzt, muß der Alarm quittiert werden. Ist kein Kreuzchen vorhanden, hat der Alarm nur eine Hinweisfunktion.
History	Angabe, ob der Alarm aus der Alarmliste entfernt werden soll. Ist das Kästchen angekreuzt, bleibt der Alarm in der Alarmliste enthalten, bis die Liste voll ist. Ist kein Kreuzchen vorhanden, wird der Alarm nach dem Quittieren aus der Alarmliste genommen und ist nicht mehr aktiv. Ist der Parameter „Quittieren“ nicht markiert, wird der Alarm aus der Liste genommen, sobald er nicht mehr aktiv ist.
To printer	Angabe, ob die Alarmmeldung unmittelbar nach Änderung des Alarmstatus ausgedruckt werden soll

Tab. 7-2: *Parametereinstellungen Alarme*

7.3 Konfigurieren der Alarmliste

Die Grundeinstellungen für die Alarmliste erfolgen unter dem Menüpunkt „Alarmeinstellungen“ (Alarm Settings) im Setup-Menü. Je nach Länge des Alarmtextes und der Anzahl der im Alarmtext enthaltenen Objekte beanspruchen Alarme unterschiedlich viel Platz in der Alarmliste.

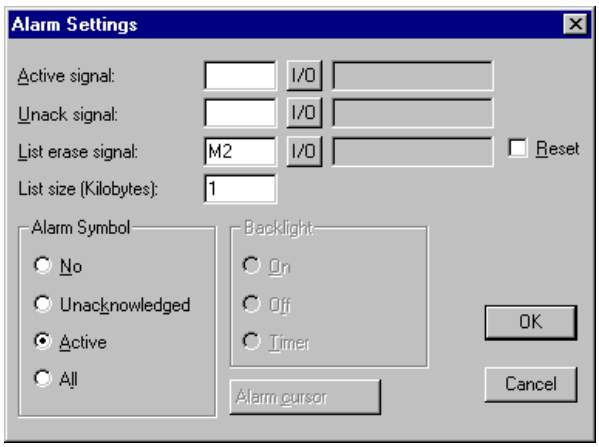

Abb. 7-4: *Dialogbox Alarmeinstellungen*

Parameter	Beschreibung
Active signal	Digitaler Operand, der bei Vorliegen eines aktiven Alarms gesetzt wird
Unack signal	Digitaler Operand, der bei Vorliegen eines unquittierten Alarms gesetzt wird
List erase signal	Digitaler Operand zum Löschen der gesamten Alarmliste
Reset	Setzt den Operanden zum Löschen der Liste auf 0, sobald die Liste gelöscht ist
List size	Angabe der Listengröße in kByte.
Alarm-Symbol	Gibt an, wann das Alarm-Symbol angezeigt wird (siehe folgende Tabelle). Im Text- und im Grafikblock erscheint oben rechts das Symbol ALARM.

Tab. 7-3: *Funktionen in der Dialogbox Alarmeinstellungen*

Auswahl	Alarmsymbol wird angezeigt bei	
	aktivem Alarm	unquitt. Alarm
No		
Unacknowledged		●
Active	●	
All	●	●

Tab. 7-4: *Optionen der Funktion Alarm Symbol*

8 Trends

Im folgenden Kapitel ist die Verarbeitung von Trenddaten beschrieben. Die Funktion dient dazu, Analogwerte vom SPS-System im Betriebsmodus in einem Trendobjekt darzustellen. Die Anzeige erfolgt in Gestalt eines Kurvendiagramms.

Es ist möglich, mehrere voneinander unabhängige Trenddiagramme innerhalb desselben oder auch in verschiedenenen Blöcken zu definieren. Die Gesamtzahl ist dabei auf 10 Trend-Objekte in einer Anwendung beschränkt.

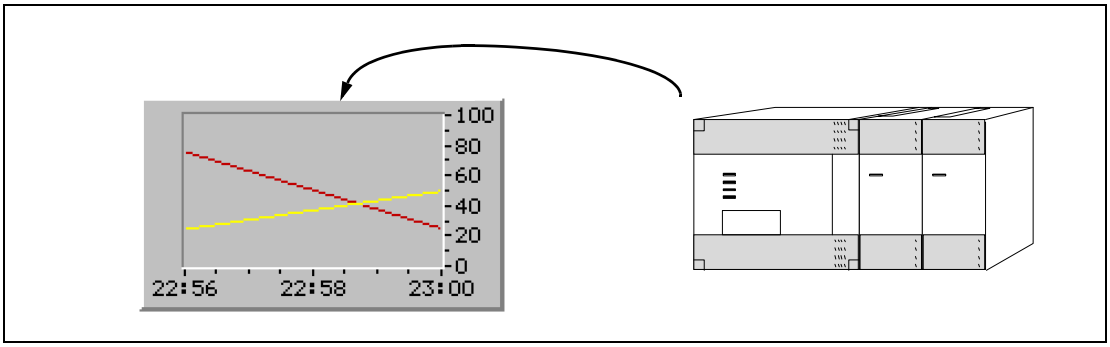

Abb. 8-1: *Trenddiagramm*

8.1 Definieren von Trend-Objekten

Trend-Objekte werden genau wie andere dynamische Objekte eines Blocks definiert. Das Objekt kann mit einem oder zwei analogen Operanden verknüpft sein. Folgende Parameter können für ein Trendobjekt definiert werden.

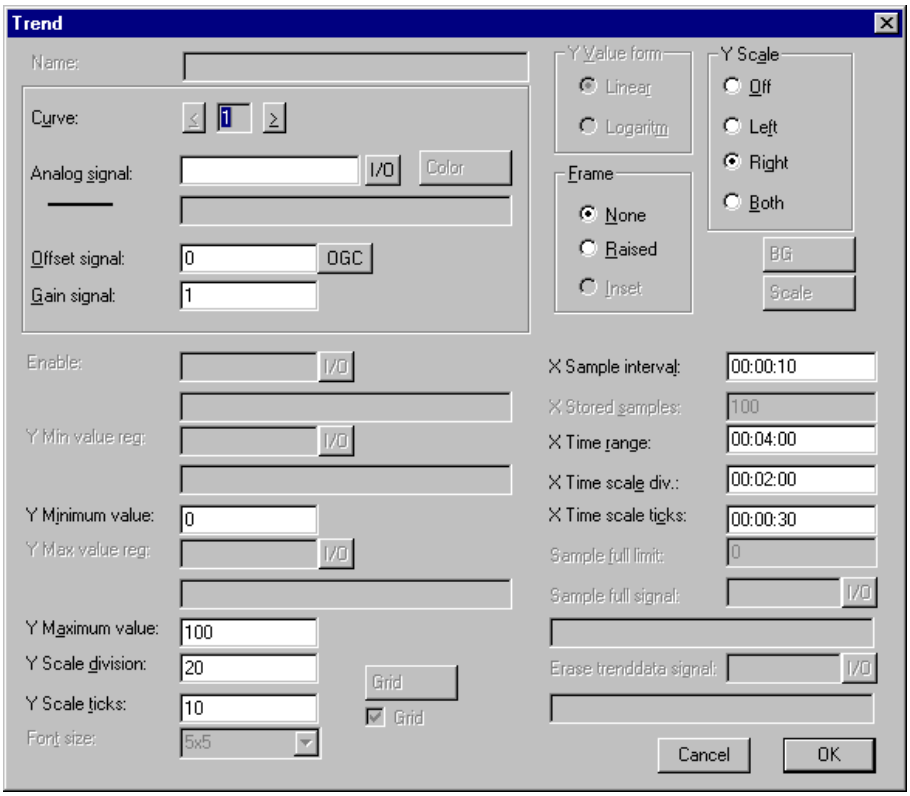

Abb. 8-2: *Dialogbox Trend-Objekt*

Parameter	Beschreibung
Curve	Wählen Sie mit den Schaltflächen „<“ und „>“ die Nummer der zu bearbeitenden Kurve. Das MAC E300-Bediengerät kann pro Trenddaten-Objekt bis zu 2 Kurven verwalten.
Analog signal	Geben Sie hier das analoge Signal an, das abgetastet und dargestellt werden soll. Es können nur 16-Bit-Werte angegeben werden.
Offset und **Gain**	Geben Sie hier die Skalierung des Registerwertes an. Siehe auch Kapitel 3 „Grundlagen“.
OGC	Offset Gain Calculation. Berechnet Offset und Gain in Abhängigkeit des Wertebereichs von SPS und Bediengerät.
Y Minimum value	Geben Sie hier den Minimalwert der Y-Achse ein. (Kann vernachlässigt werden, wenn Y min value reg. gesetzt wurde)
Y Maximum value	Geben Sie hier den Maximalwert der Y-Achse ein. (Kann vernachlässigt werden, wenn Y max value reg. gesetzt wurde)
Y Scale	Geben Sie hier an, welcher Teil der Y-Achse gezeigt werden soll (rechts, links, beide, keiner).
Y Scale division	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Skalenwerten der Y-Achse ein.
Y Scale ticks	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Teilstrichen ein.
X Sample interval	Hier wird der Zeitintervall für das Sammeln der Daten eingegeben (Minimalwert = 1 s, Maximalwert = 100 Std.).
X Time range	Hier wird der im Trenddiagramm angezeigte Zeitraum angegeben.
X Time scale division	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Skalenwerten der X-Achse ein.
X Time scale ticks	Geben Sie hier das Intervall zwischen den Teilstrichen ein.
Frame	Wählen Sie hier aus, ob um das Objekt ein Rahmen gezogen werden soll.

Tab. 8-1: *Parametereinstellungen für Trendaten-Objekte*

9 Berichte ausdrucken

In diesem Kapitel ist beschrieben, wie Sie einen Bericht über das MAC-Bediengerät ausdrukken. Dabei haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Berichtsformen wie z.B. Tagesberichte oder Ereignisberichte auf einfache Weise zu erstellen. Die folgende Abbildung stellt das Schema für die Erzeugung eines Tagesberichtes dar.

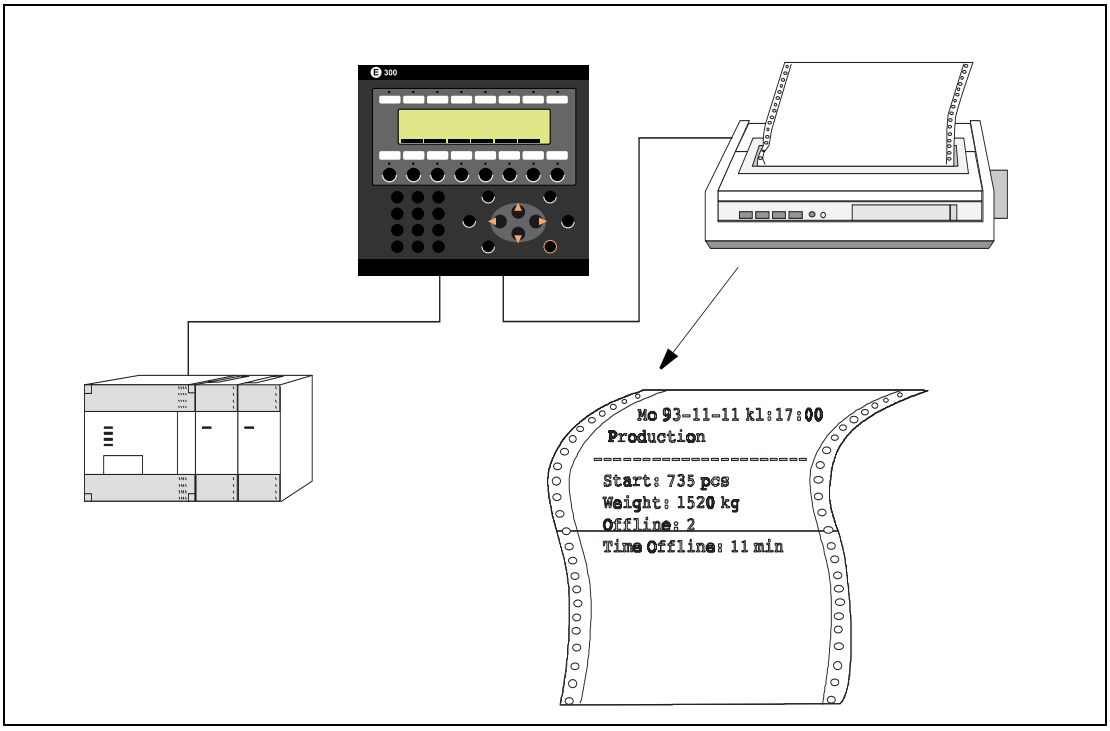

Abb. 9-1: *Erzeugung eines Tagesberichtes*

9.1 Erstellung eines Berichtes

Berichte werden als Textblock mit statischem und dynamischem Text erzeugt. Berichte können eine maximale Zeilenbreite von 150 Zeichen haben. Im Textblock kann ein frei gewählter Text eingegeben werden, z.B. ein Tabellenkopf oder anderer statischer Text, der immer wieder gedruckt werden soll.

Sollen in einem Bericht dynamische Werte eines Prozesses dargestellt werden, wird ein dynamisches Objekt definiert, das den Signalwert wiedergibt, mit dem es verknüpft ist. Siehe auch Kapitel 5 „Darstellen und Ändern von Text-Objekten“. Mittels einer Zeitschaltuhr kann festgelegt werden, wann der Bericht ausgedruckt wird.

9.2 Definieren des Ausdrucks

Der Parameter „Druckersignal“ im Header gibt den digitalen Operanden an, mit dem der Druck ausgelöst wird. Ein Signal „Druck beendet“ (completion signal) kann ebenfalls definiert werden. Dieses Signal wird aber auf 0 gesetzt, wenn „Reset“ ausgewählt ist.

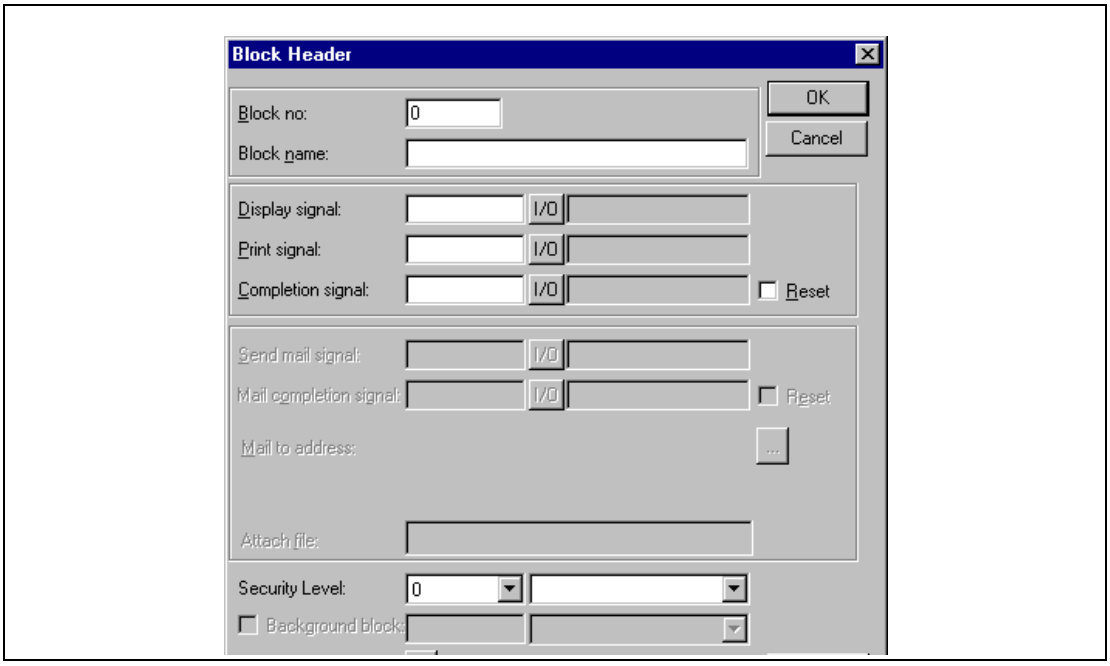

Abb. 9-2: *Dialogbox Header*

HINWEIS Im Ausdruck von Berichten können keine Grafik-Blöcke verwendet werden.

9.3 Druckereinstellung

Die Druckereinstellungen werden im „Printer settings“ (Setup-Menü dann „Peripherals“, dann „Printer“ markieren und „Edit“ wählen) vorgenommen.
Detaillierte Informationen über den verwendeten Drucker finden Sie in Ihrem Druckerhandbuch.

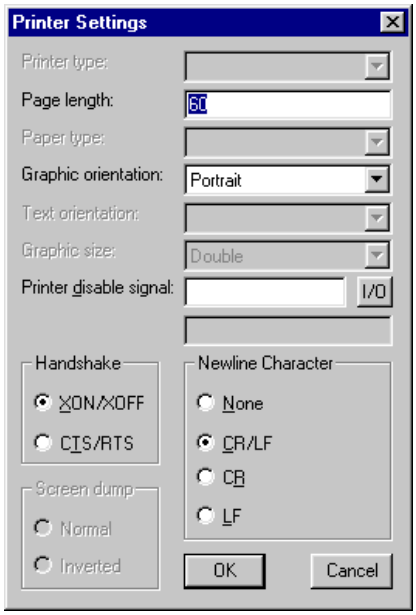

Abb. 9-3:
Dialogbox Druckereinstellung

Parameter	Bedeutung
Seitenlänge	Festlegung der Anzahl der zu druckenden Zeilen vor dem Seitenvorschub. Bei der Eingabe von 0 erfolgt kein Seitenvorschub.
Zeilenendezeichen	Auswahl des Zeilenendezeichens: CR/LF, CR, LF oder keins
Handshake	Auswahl des Handshake-Verfahrens zwischen Drucker und Bediengerät: XON/XOFF oder CTS/RTS

Tab. 9-1: *Parametereinstellungen für den Drucker*

9.4 Einstellung der Schnittstellen

Die Einstellungen für die Kommunikationsschnittstelle werden im Setup-Menü unter „Peripherals“ vorgenommen.

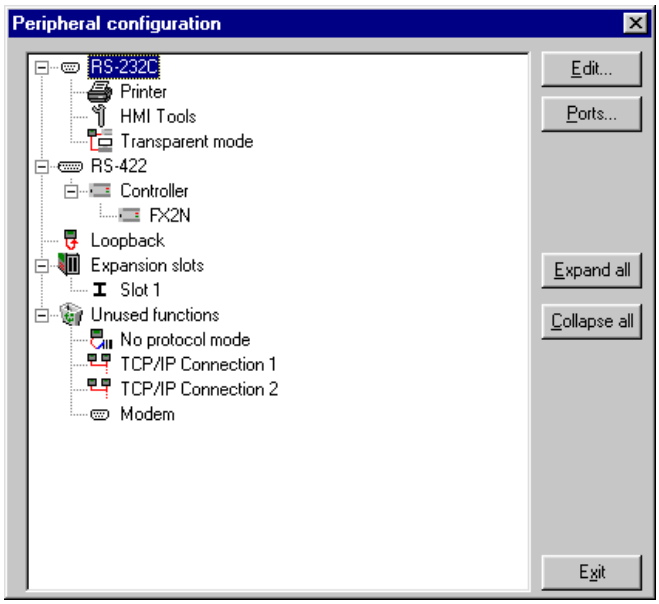

Abb. 9-4: *Das Menü Peripheral configuration*

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das markierte Schnittstellensymbol oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Edit...“. Die Dialogbox der Schnittstelle wird geöffnet. Hier können Sie die Schnittstelle konfigurieren. Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit „OK“.

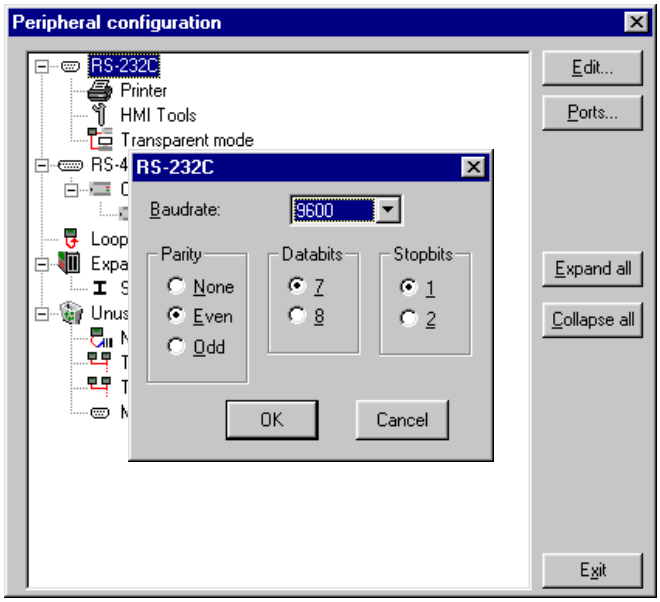

Abb. 9-5: *Dialogbox Schnittstelle*

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ports...“ und die Dialogbox „Ports selection“ wird geöffnet. Hier können Sie schnell und einfach erkennen, welche Peripheriegeräte an welcher Schnittstelle des MAC E300-Bediengerätes angeschlossen sind. Hier können Sie auch Änderungen vornehmen.

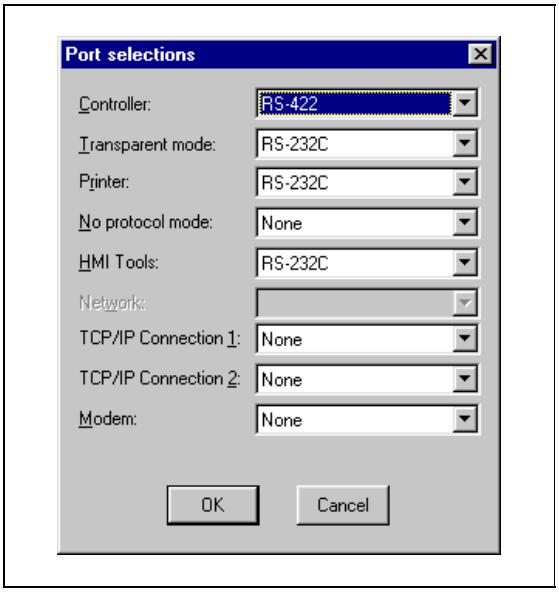

Abb. 9-6:
Dialogbox Ports selection

10 Rezepturen

Das MAC-Bediengerät enthält eine Funktion zur Rezepturenverwaltung. Diese Funktion bietet die Möglichkeit, alle in einem Block enthaltenen dynamischen Daten, d.h. Operanden und ihre Werte, im Betriebsmodus in die entsprechende Datei zu schreiben. Der Bediener kann dann die Datei in das SPS-System herunterladen. Die SPS verarbeitet dann die geladenen Werte. Rezeptur-Dateien werden im MAC-Bediengerät gespeichert. Um die Rezepturenverwaltung anwenden zu können, müssen Sie zunächst die Funktionen zum Speichern, Laden und Löschen an Funktionstasten koppeln (näheres im Kapitel 12 „Funktionstasten“).

Mit Hilfe der Funktion Produktionsmethodenverwaltung (Rezepturen) lassen sich Parametereinstellungen problemlos wiederverwenden. Dies wird zum Beispiel bei der Herstellung gleicher Produkte in unterschiedlichen Farben benötigt. Dazu legen Sie eine Rezepturen-Bibliothek aus Dateien an, die Operanden mit unterschiedlichen Werten enthalten. Diese Funktion ermöglicht es, zeitkritische Produktionen effizienter zu gestalten, da neue Parametereinstellungen einfach in das SPS-System geladen werden können. Rezeptur-Dateien können über das Bediengerät oder über die SPS erstellt werden.

Die folgende Grafik stellt die prinzipielle Funktionsweise der Rezepturenverwaltung dar.

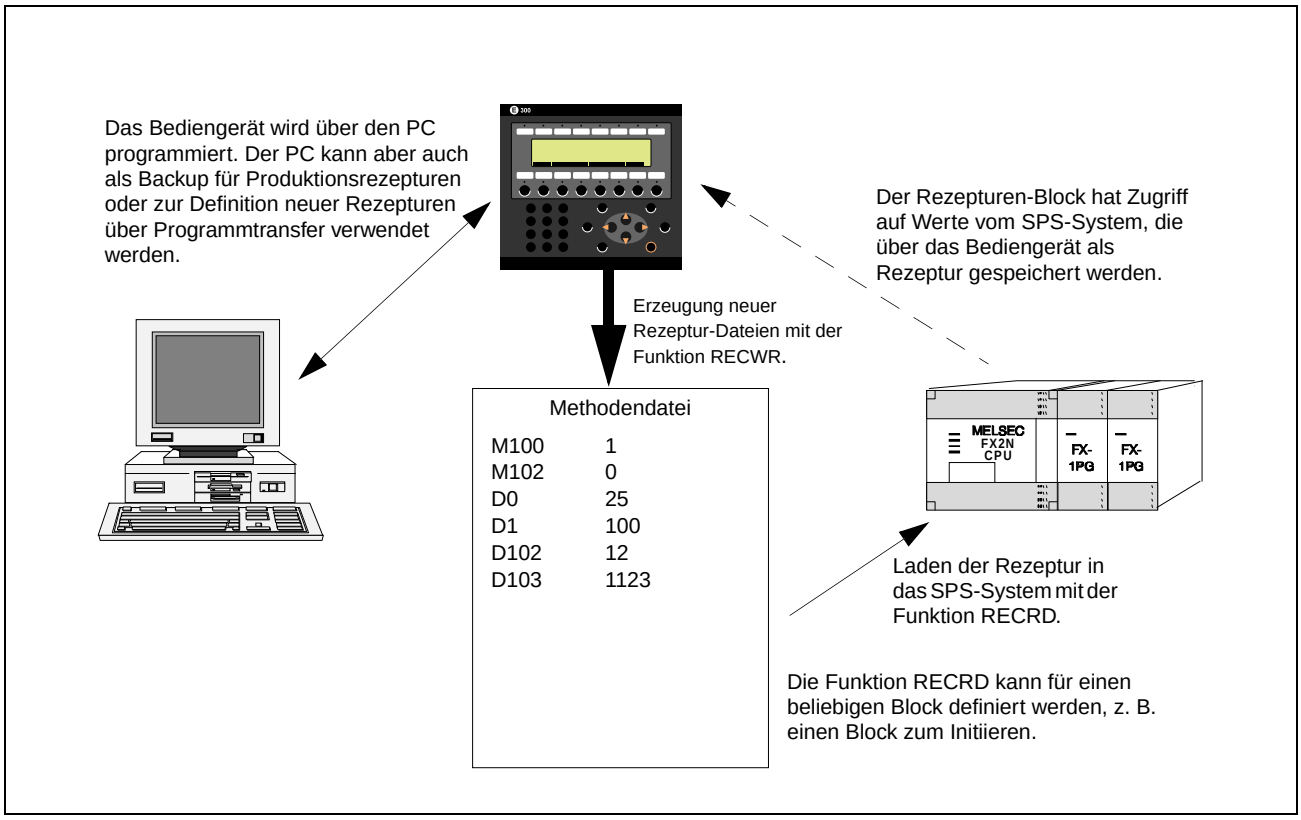
Das Bediengerät wird über den PC programmiert. Der PC kann aber auch als Backup für Produktionsrezepturen oder zur Definition neuer Rezepturen über Programmtransfer verwendet werden.
Der Rezepturen-Block hat Zugriff auf Werte vom SPS-System, die über das Bediengerät als Rezeptur gespeichert werden.
Erzeugung neuer Rezeptur-Dateien mit der Funktion RECWR.
Methodendatei
M100 1
M102 0
D0 25
D1 100
D102 12
D103 1123
MELSEC FX2N CPU
FX-1PG
FX-1PG
Laden der Rezeptur in das SPS-System mit der Funktion RECRD.
Die Funktion RECRD kann für einen beliebigen Block definiert werden, z. B. einen Block zum Initiieren.

Abb. 10-1: *Rezepturenverwaltung*

Berechnung des Speicherbedarfs einer Rezeptur

Mit der folgenden Formel können Sie ermitteln, wieviel Speicherplatz eine Rezeptur vom Projektspeicher belegt.

- $S = 80 + \Sigma\ (2 * IOG_i + 18)$
  - S = Speicherbedarf in Bytes. Wenn der errechnete Wert für S kleiner 360 Bytes ist, setzen Sie den Wert auf 360 Bytes.
  - n = Anzahl der E/A-Module
  - IOG_i = Anzahl der verwendeten Datenregister, Merker, usw.

Beispiel ▽

Unsere Rezeptur habe die folgenden E/A-Kanäle: D0–D109, D200–D499 und M0–M99.
Die Summe der E/A-Kanäle der einzelnen E/A-Module ergibt sich zu:
1074 = (2 * 110 + 18) + (2 * 300 + 18) + (2 * 100 + 18)
Der Speicherbedarf ergibt sich zu:
S = 80 + 1074
S = 1154 Bytes

△

10.1 Erzeugung einer Rezeptur

Beim Programmieren der Applikation wird festgelegt, welcher Block oder welche Blöcke zum Sichern der Produktionsmethode verwendet werden. Alle Operanden, die von den Methoden verwendet werden sollen, werden im Rezepturen-Block definiert. Alle im Block enthaltenen dynamischen Werte werden in der Rezeptur-Datei gespeichert. Alle digitalen und analogen Objekte mit Ausnahme der Trendobjekte können als Rezeptur-Parameter verwendet werden.

Im Betriebsmodus gelangen Sie mit einem Sprung zu dem Block, der die Rezeptur-Parameter enthält. Geben Sie die erforderlichen Werte in dem dynamischen Objekt ein und drücken Sie die mit der Funktion „Save recipe“ belegte Funktionstaste. Es erscheint ein Eingabefeld mit dem Dateinamen. Die Rezeptur-Datei wird im Speicher des MAC-Bediengeräts abgelegt.

Abb. 10-2: *Speichern einer Rezeptur*

10.2 Übertragung einer Rezeptur zum SPS-System

Die Übertragung der Rezeptur an das SPS-System erfolgt im Betriebsmodus mit der Funktion „Load recipe“. Das bedeutet, daß die in der Datei gespeicherten Operanden und ihre Werte an das SPS-System übertragen werden. Wenn Sie die mit der Funktion „Load recipe“ belegte Funktionstaste betätigen, wird Ihnen eine Auswahlliste mit allen verfügbaren Rezeptur-Dateien angezeigt. Treffen Sie Ihre Auswahl und betätigen Sie [ENTER]. Das SPS-System übernimmt nun die heruntergeladenen Werte.

Abb. 10-3: *Übertragung einer Rezeptur*

10.3 Löschen einer Rezeptur

Sie können jede mit einem Namen versehene Rezeptur im Betriebsmodus aus dem Speicher des MAC-Bediengeräts mit der Funktion „Delete recipe“ löschen. Dazu betätigen Sie die Funktionstaste, die mit der Funktion „Delete recipe“ belegt ist. Daraufhin wird Ihnen eine Auswahlliste mit verfügbaren Methodendateien angezeigt. Wählen Sie die zu löschende Datei aus, und betätigen Sie [ENTER]. Bestätigen Sie das Löschen, indem Sie noch einmal [ENTER] drücken, oder brechen Sie den Vorgang mit [PREV] ab.

10.4 Das Dateitransfer-Programm aus den HMI-Tools

10.4.1 Einleitung

Mit den HMI-Tools erhalten Sie ein Programmpaket, mit dem Sie Dateien und Systemprogramme zwischen einem Personal Computer und den Bedienterminals austauschen können. Folgende Funktionen sind im Programmpaket enthalten:

- Übertragung von Rezepturdaten und Alarmlisten zwischen PC und Bedienterminal
- Modemeinstellung für die Datenübertragung zwischen PC und Bedienterminal
- Laden von Systemprogrammen zur Aktualisierung von Bedienterminals mit eingebautem Speicher (MAC E-Serie)
- Datenfernübertragung von Projektdaten zwischen Remote-PC und Bedienterminal

Das Dateitransfer-Programm dient dazu, Rezepturen und Trend-Dateien zwischen dem PC und einem Bedienterminal auszutauschen.

HINWEIS

Vor der Durchführung einer Dateiübertragung muß das Bediengerät eingeschaltet und mit dem PC verbunden sein!

Das Dateitransfer-Programm können Sie mit einem Doppelklick auf das folgende Programm-Icon starten:

Abb. 10-4:
Programm-Icon File-Transfer

Nach dem Start des Programms erscheint das folgende Menü:

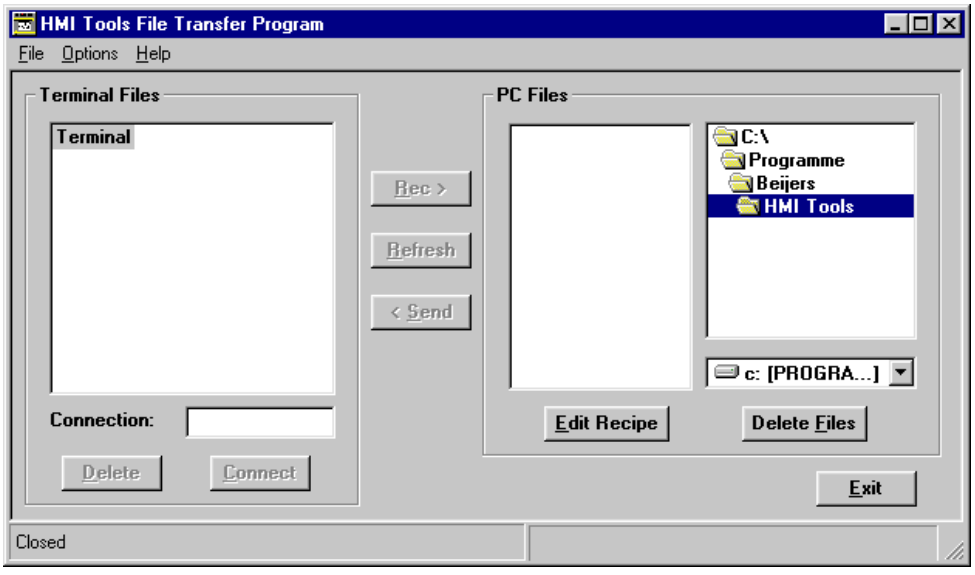

Abb. 10-5: *Das Menü File Transfer Program (HMI-Tools)*

Im File-Menü ist die Funktion Einstellungen speichern (Save Settings) enthalten.

10.4.2 Dateiverwaltung

Dateien im Bedienterminal

Alle im Bedienterminal gespeicherten Daten wie Rezepturen und Alarmgruppen werden im Fenster „Terminal Files“ dargestellt. Aus diesem Fenster können Sie alle oder ausgesuchte Dateien zur Übertragung auswählen. Die Löschfunktion („DELETE“-Button) erlaubt das Löschen einzelner Dateien im Bedientermial.

Ordner/Dateien auswählen

Die Auswahl eines Dateiordners erfolgt durch Klicken auf den obersten Eintrag. Der Ordner enthält alle Dateien des Terminals und trägt den Namen des Bedienterminals. Durch Anklicken der Ordner „Recipe“ (Rezepturen) oder „Alarm“ (Alarmlisten) kann der Ordner mit allen enthaltenen Dateien ausgewählt werden. Die Auswahl einzelner Dateien ist nach Öffnen der Ordner ebenfalls möglich. Um einen Ordner zu öffnen, klicken Sie auf das „+“-Zeichen. Alle darin enthaltenen Unterordner und Dateien werden angezeigt. Um einen Ordner wieder zu schließen, klicken Sie auf das „-“-Zeichen.

Daten im Personal Computer

Daten aus dem Personal Computer werden im Fenster „PC Files“ angezeigt. Möchten Sie bestimmte, einer Gruppe zugehörige Dateien wie z.B. Rezepturen übertragen, sollten sie zuvor auf dem PC ein entsprechendes Unterverzeichnis anlegen.

HINWEIS Vom PC zum Bedienterminal können ausschließlich Rezepturdaten übertragen werden.

10.4.3 Funktionen

Edit Recipe

Mit der Funktion „Edit Recipe“ können Rezepturdaten editiert werden. Die Werte können geändert und mit Kommentartexten an den einzelnen Zeilen in der Rezeptur versehen werden. Die zugewiesenen Kommentare werden in getrennten Dateien als Rezeptur-Mustervorlage (Template) gespeichert und können nicht zum Bedienterminal übertragen werden.

Dateien löschen

Mit dem „DELETE“-Button können ausgewählte Dateien im Fenster „PC Files“ gelöscht werden.

Dateien abgleichen

Mit dem „REFRESH“-Button können Daten zwischen Bedienterminal und PC abgeglichen werden.

10.4.4 Einstellung der Kommunikationsparameter

Die zur Datenübertragung erforderlichen Kommunikationsparameter können unter dem Menüpunkt „Options“ eingestellt werden. Wählen Sie hierzu nach Auswahl des „Options“-Menüs den Menüpunkt „Comm.settings“ aus und klicken Sie auf „New“. In dem folgenden Menü können Eintragungen für die Kommunikationsschnittstelle, Baudrate, Datenbits, Stoppbits, Parität und Telefonnummer (bei Datenübertragung via Modem) vorgenommen werden. Die hier vorgenommenen Einstellungen müssen mit dem Einstellungen der RS232-Schnittstelle im Bedienterminal unter „Setup/Peripherals“ übereinstimmen.

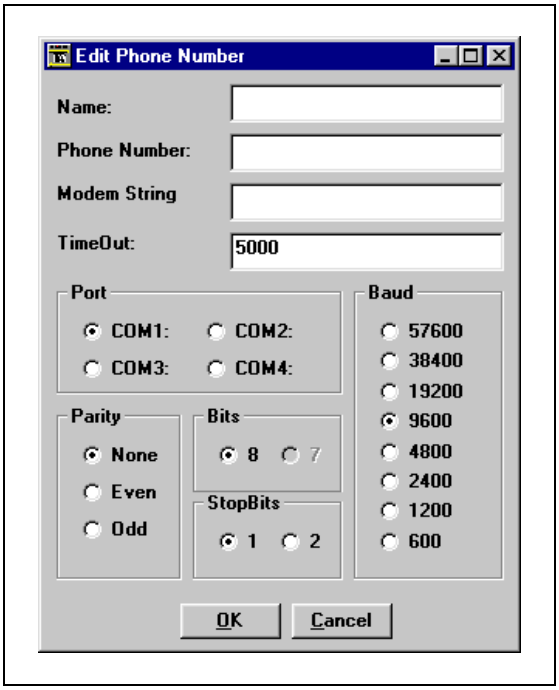

Abb. 10-6:
Das Menü Kommunikationsparameter

Parameter	Bedeutung
Name	Geben Sie einen beliebigen Namen ein.
Phone Number	Geben Sie hier die Telefonnunmmer ein, zu der das Modem eine Verbindung herstellen soll.
Modem String	Dieser Parameter kann hier nicht geändert werden. Nehmen Sie daher in diesem Feld keinen Eintrag vor.
Port	Auswahl der Kommunikationsschnittstelle.
Parity	Auswahl der Parität
Bits	In dieser Anwednung ist die Anzahl von Datenbits immer auf 8 festgelegt.
Stopbits	Auswahl der Anzahl Stoppbits
Baud	Wählen Sie hier die gewünschte Übertragungsgeschwindikeit aus.

Tab. 9-1: *Parametereinstellungen für die Kommunikation*

10.5 Rezepturen laden und speichern

Die im SPS-System gespeicherten Dateien sind kompatibel zu den Rezepturen, die im Bediengerät gespeichert sind. Rezepturen, die im SPS-System gespeichert sind, können in das Bediengerät geladen, gesichert und gelöscht werden und umgekehrt. Nachfolgend wird der Steuerblock beschrieben.

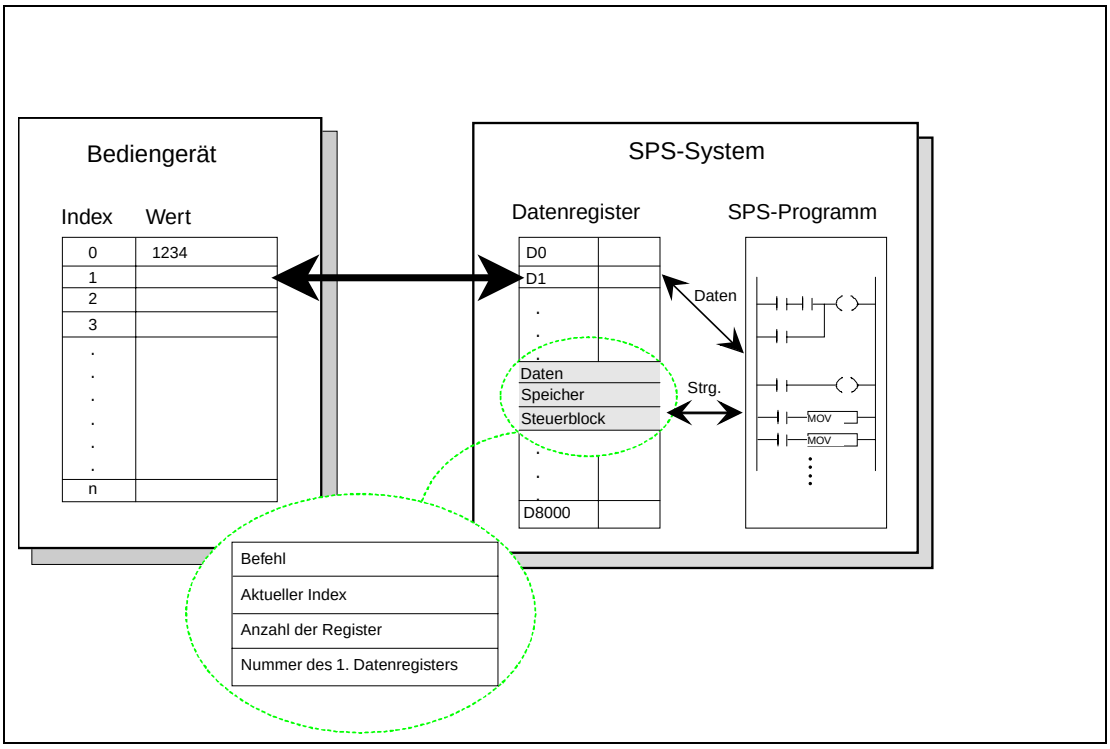

Abb. 10-7: *Steuerblock*

Register	Content	Description
Dn**0**	Befehl	Befehlsregister durch die SPS eingestellt Verfügbare Befehle: 0. Kein Befehl. 1. Rezeptur speichern. 2. Rezeptur einlesen. 3. Rezeptur löschen.
Dn**1**	Ergebnis-Code	Handshake-Register durch Bediengerät eingestellt. 0. Bereit für neuen Befehl. 1. OK. 2. Schreibfehler Rezepturdatei. 3. Rezepturdatei nicht gerfunden.
Dn**2**	Dateiname Zeichen 1–2	Bezeichnung der Rezeptur im Bediengerät.
Dn**3**	Dateiname Zeichen 3–4	
Dn**4**	Dateiname Zeichen 5–6	
Dn**5**	Dateiname Zeichen 7–8	
Dn**6**	Start-Datenregister	1. Datenregister der Rezepturdatei, die gelesen oder beschrieben werden kann.
Dn**7**	Anzahl der Register	Anzahl der Register der Rezepturdatei, die gelesen bzw. geschrieben werden können.

Tab. 10-2: *Register*

Im Setup-Menü im Unterpunkt „Systemsignale“ (System signals) legen Sie das erste Register im Bereich der Steuerregister fest. Dieses und die sechs folgenden Register werden im weiteren als Steuerregister benutzt.

Um Befehle auszuführen, sind die folgenden Handshake-Prozeduren durchzuführen:

① Das Handshake-Register muß auf den Wert 0 gesetzt sein. Für den Fall, daß es nicht auf 0 gesetzt ist, stellen Sie sicher, daß das Steuerregister den Wert 0 hat.

② Schreiben Sie den Befehl in das Befehlsregister.

③ Warten Sie auf einen Abschluß oder eine Fehlermeldung im Handshake-Register.

④ Setzen Sie das Befehlsregister auf den Wert 0. Danach setzt das Bediengerät das Handshake-Register auf 0.

Beispiel ▽ Die SPS will D100–D149 als Rezeptur „RECIPE“ speichern, wenn M0 aktiviert ist. Der Steuerblock beginnt mit D10. Das Programm sollte dann wie folgt aussehen.

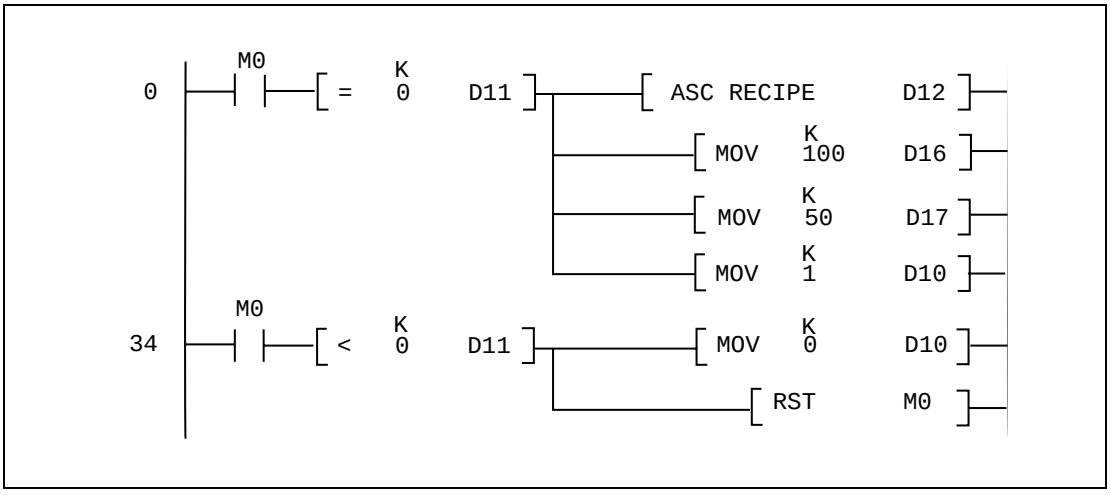

Abb. 10-8: *Programmbeispiel*

△

HINWEIS Rezepturen, die im SPS-System erstellt wurden, können maximal 1000 Register verwenden.

11 LEDs

11.1 Anordnung der LEDs

Das MAC-Bediengerät verfügt über 16 eingebaute Leuchtdioden (LEDs). 8 befinden sich unterhalb der Anzeige bei den Funktionstasten und 8 sind oberhalb der Anzeige unabhängig angeordnet. Die LEDs sind mit Datenregistern verknüpft. Der Inhalt des Registers steuert die Farbe und die Blinkfrequenz der jeweiligen Leuchtdiode (siehe folgende Tabelle).

Registerinhalt (Hex)	Registerinhalt (Dez.)	Blinkfrequenz [Hz]	Farbe
00	0	—	aus
01	1	—	Grün
02	2	—	Rot
11	17	5	Grün
12	18	5	Rot
21	33	2,5	Grün
22	34	2,5	Rot
31	49	1,2	Grün
32	50	1,2	Rot
41	65	0,6	Grün
42	66	0,6	Rot

Tab. 11-1: *Register LED*

11.2 Betriebsmodus

Die LEDs verhalten sich entsprechend der obigen Tabelle abhängig vom Wert des Analogregisters, mit dem sie verknüpft sind. Siehe auch Kapitel 18 „Betriebsmodus“.

12 Funktionstasten

Im folgenden Kapitel ist die Handhabung der Funktionstasten beschrieben. Jede Funktionstaste ist mit einem bestimmten Operanden (z.B. M100) oder einer Funktion belegt. Dazu wird bei der entsprechenden Taste die Adresse des zugeordneten Operanden eingegeben.

Diesem Operanden können verschiedene Funktionen bei Betätigung der Funktionstaste zugewiesen werden:

Momentkontakt (Momentary), Setzen (Set), Zurücksetzen (Reset), Umschalten (Toggle).

Das E300 verfügt über 8 eingebaute Funktionstasten (F1 bis F8).

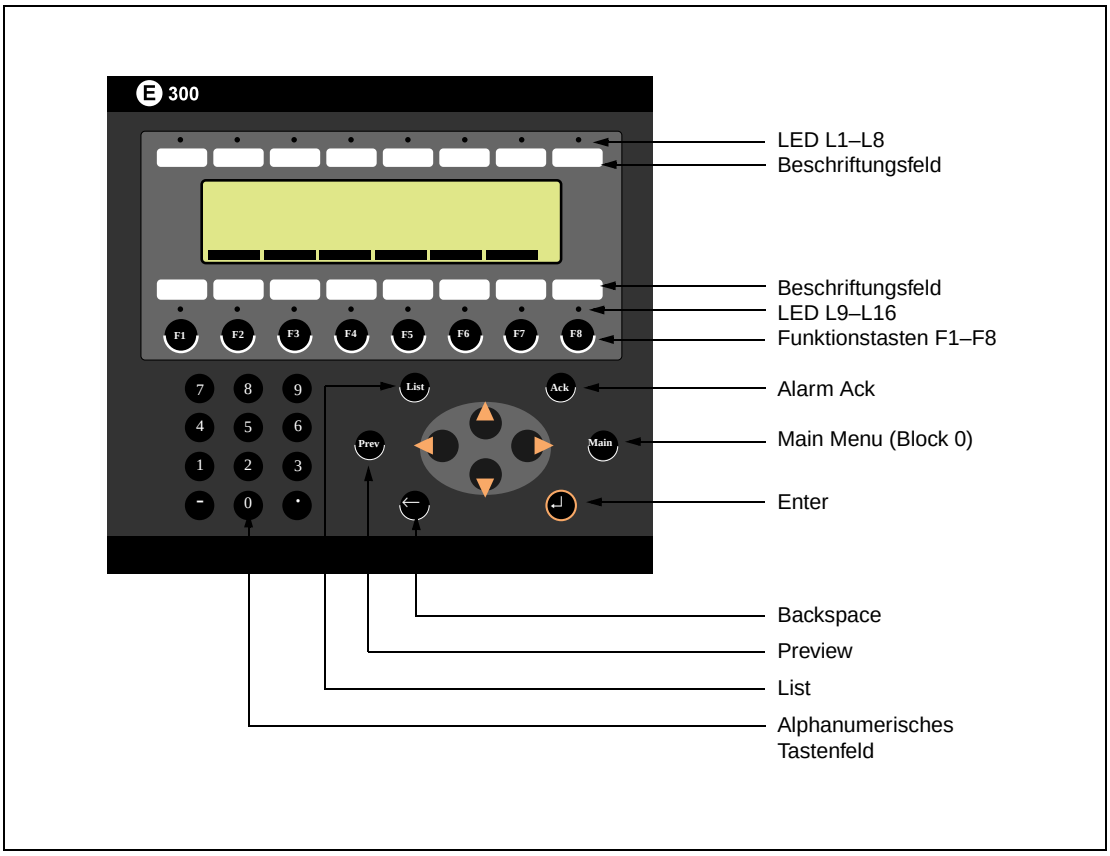

Abb. 12-1: *Funktionstasten des Bediengerätes*

12.1 Definieren der Funktionstasten

Sie haben zwei Möglichkeiten, Funktionstasten zu definieren: *global* oder *lokal*. Globale Funktionstasten werden für die gesamte Applikation definiert und verwendet, d.h. sie haben in sämtlichen Blöcken Gültigkeit. Lokale Funktionstasten werden nur für einen bestimmten Block definiert und verwendet. Im Betriebsmodus ist eine globale Definition grundsätzlich verfügbar, es sei denn, der gerade angezeigte Block hat für die bestimmte Funktionstaste eine lokale Definition, d.h. lokale Definitionen haben den Vorrang vor globalen Definitionen. Die Definition von Funktionstasten erfolgt unter „Funktionstasten“ im View-Menü.

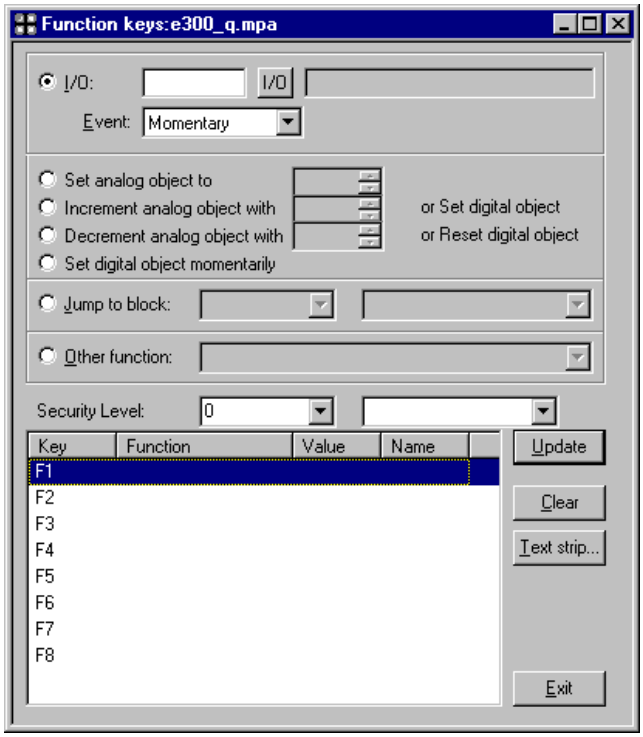

Abb. 12-2: *Definition von Funktionstasten*

Parameter	Bedeutung
IO	Beschreibt das digitale Signal, das durch die Funktionstaste aktiviert werden soll.
Event	Beschreibt die Art der Aktivierung des Signals: **Momentary** bedeutet, daß das Signal nur so lange aktiviert bleibt, so lange die Funktionstaste betätigt wird. **Toggle** bedeutet, daß das Signal mit jedem weiteren Tastendruck aktiviert oder deaktiviert wird. **Set** bedeutet, daß das Signal aktiviert wird und bleibt, unabhängig von weiteren Tastenbetätigungen. **Reset** bedeutet, daß das Signal deaktiviert wird und bleibt, unabhängig von weiteren Tastenbetätigungen.
Set analog object to	Setzt das markierte analoge Objekt auf den eingegebenen Wert.
Increment analog object with or set digital object	Steigert den Wert eines veränderlichen analogen Objektes um den angegebenen Wert, oder setzt das markierte digitale Objekt.
Decrement analog object with or reset digital object	Senkt den Wert eines veränderlichen analogen Objektes um den angegebenen Wert, oder setzt das markierte digitale Objekt zurück (Reset).
Set digital object momentarily	Setzt das digitale Objekt nur so lange, wie die Funktionstaste betätigt wird.
Jump to block	Angabe, zu welchem Block ein Sprung bei Auswahl der Funktion „BlockJump” erfolgen soll.

Tab. 12-2: *Parametereinstellungen für Funktionstasten*

Parameter	Bedeutung
Security level	Funktionstasten können mit einer Sicherheitsstufe verknüpft werden. Das bedeutet, daß der Bediener sich mit einem Paßwort entsprechend dieser oder einer höheren Sicherheitsstufe anmelden muß, um die Funktionstaste benutzen zu können.
F1 – F8	Die Bezeichnung der Funktionstasten und die eingestellten Funktionen, Werte, usw.

Tab. 12-2: *Parametereinstellungen für Funktionstasten*

Funktionen für Funktionstasten

Funktion	Bedeutung
Load recipe	Lädt eine Rezeptur aus dem Speicher des Bediengerätes.
Save recipe	Speichert eine Rezeptur in den Speicher des Bediengerätes.
Delete recipe	Löscht eine Rezeptur aus dem Speicher des Bediengerätes.
Login to specific security level	Öffnet eine bestimmte Sicherheitsstufe.
Logout	Verläßt eine bestimmte Sicherheitsstufe.
Change login password	Ändert das Passwort.
Scroll one page up	Rollt den Bildschirm in Text-Blöcken und der Alarmliste eine Seite hoch.
Scroll one page down	Rollt den Bildschirm in Text-Blöcken und der Alarmliste eine Seite herunter.
Zoom up text size	Vergrößert die Textanzeige in der Alarmliste.
Zoom down text size	Verkleinert die Textanzeige in der Alarmliste.
Save recipe on memory card	Schreibt eine Sicherungskopie der Rezeptur in die Speicherkarte.
Load recipe from memory card	Liest eine Sicherungskopie der Rezeptur von der Speicherkarte.
Erase recipe on memory card	Löscht eine Sicherungskopie der Rezeptur von der Speicherkarte.
Save project on memory card	Schreibt eine Sicherungskopie des Projektes in die Speicherkarte.
Load project from memory card	Liest eine Sicherungskopie des Projektes von der Speicherkarte.
Erase project on memory card	Löscht eine Sicherungskopie des Projektes von der Speicherkarte.
Acknowledge alarm	Quittieren eines Alarms in der Alarmliste
Show alarm list	Anzeige der Alarmliste (Block 990)
Jump to info block connected to the alarm	Sprung zu dem mit dem Alarm verbundenen Block. Näheres hierzu finden Sie im Kapitel 7, „Alarme“.
List alarm groups	Auswahl von Alarmgruppen, die in der Alarmliste angezeigt werden sollen.
Return to previous blocks	Anzeige des vorherigen Block (bis zu neun Ebenen möglich). Aus Block 0 ist kein weiterer Rücksprung durch diese Funktion möglich.
Jump to main block (block 0)	Sprung zu Block 0
Show object info	Anzeige des Min- und Max-Wertes eines Analog-Objekts im Textblock (im Betriebsmodus)
Enter	Enter-Taste
Show diagnostics page	Anzeige der E300-Informationsseite
TCP/IP Connect	PPP-Verbindung am seriellen Port herstellen (PPP = Point-to-Point)
TCP/IP Disconnect	PPP-Verbindung am seriellen Port trennen (PPP = Point-to-Point)

Tab. 12-3: *Funktion und Bedeutung der fest definierten Funktionstasten*

12.2 Über Funktionstasten zu anderen Blöcken springen

Diese Funktion ermöglicht Ihnen, über Funktionstasten zu anderen Blöcken zu springen, ohne das „Anzeige“-Signal zu verwenden. Wählen Sie dazu beim Definieren der entsprechenden Taste aus der Auswahlliste „BlockJump“ aus. Das gilt sowohl für globale als auch für lokale Funktionstasten. Das Wechseln eines Blocks über Funktionstasten ist der einfachste Weg, einen Block zu wechseln. Diese Methode benötigt kein digitales Signal aus der SPS.

12.3 Tastenfeld

Für die Funktionstasten F2–F7 können Tastenfelder definiert werden. Das Tastenfeld wird in der letzten oder der letzten und vorletzten Zeile des Displays angezeigt. Es kann ein frei gewählter Text eingegeben werden. Das Tastenfeld wird im Header definiert.

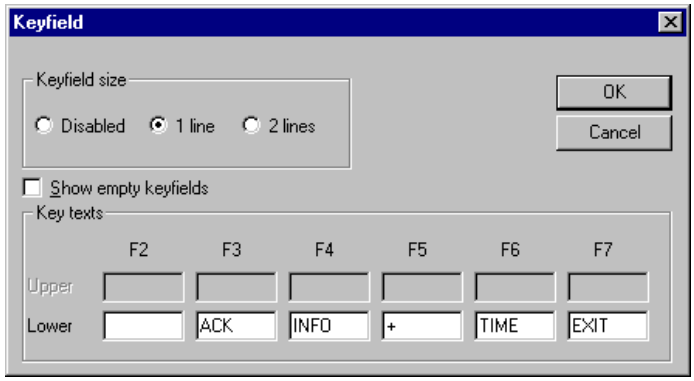

Abb. 12-3: *Dialogbox Tastenfeld*

Parameter	Beschreibung
Keyfield size	Wählen Sie hier, ob das Tastenfeld in der letzten (einzeilig) oder der letzten und vorletzten Zeile (zweizeilig) angezeigt werden soll oder nicht.
Key text	Geben Sie hier den entsprechenden Text für die Tasten ein. Pro Feld können maximal 6 Zeichen eingegeben werden.

Tab. 12-4: *Parametereinstellungen für Tastenfelder*

13 Zeitsteuerung

Mit der Zeitsteuerungsfunktion können digitale Operanden in Abhängigkeit zur Echtzeituhr gesetzt oder zurückgesetzt werden. Die Funktion dient dazu, Prozeßabläufe zu festgesetzten Zeiten über das MAC-Bediengerät zu steuern. Die Zeitsteuerungsfunktion ersetzt die externen 24h-Zeitschaltuhren und die Wochen-Zeitschaltuhr.

13.1 Definieren der Zeitschaltuhren

Zeitkanäle werden in der Dialogbox „Timechannels“ im View-Menü definiert.

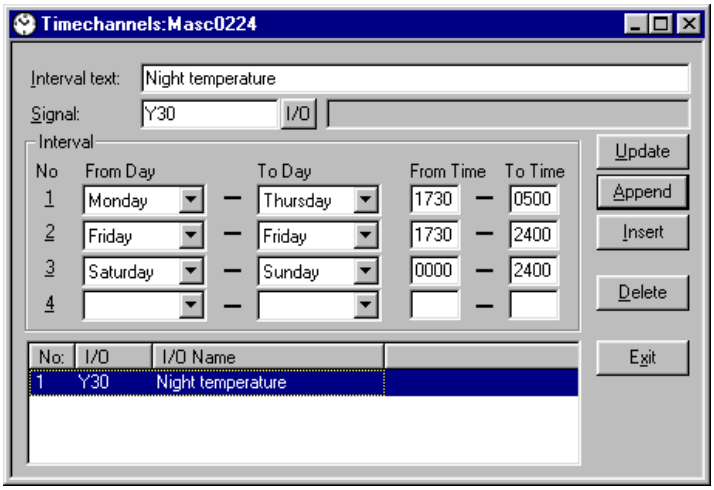

Abb. 13-1: *Dialogbox Timechannels*

Parameter	Bedeutung
Interval text	Angabe eines beliebigen Textes zu einem Zeitschaltuhr
Signal	Angabe eines digitalen Operanden, der innerhalb des festgelegten Zeitabschnitts gesetzt wird.
Interval	Definition des Zeitintervalls (Tag und Uhrzeit). Für jede Zeitschaltuhr können vier Zeitintervalle definiert werden.

Tab. 13-1: *Parametereinstellungen für Zeitschaltuhren*

In der oben gezeigten Dialogbox „Timechannels“ wurde eine Zeitschaltuhr definiert. Diese Zeitschaltuhr hat den Namen „Night temperature“ und ist mit dem Signal Y30 verbunden. Das Signal wird von Montag bis Freitag täglich zwischen 17.30 und 5.00 Uhr, Freitags von 17.30 bis 24.00 Uhr und von Samstag bis Sonntag täglich zwischen 0.00 und 24.00 Uhr gesetzt. In diesen Zeiten wird die Raumtemperatur gesenkt.

13.2 Betriebsmodus

Die Anzeige für die Zeitschaltuhr befindet sich im Systemblock 991. Rufen Sie diesen Block entweder über einen digitalen Operanden auf, oder führen Sie einen direkten Sprung dorthin aus. In diesem Block können die Einstellungen für die Zeitschaltuhren im Betriebsmodus geändert werden. Beachten Sie auch Kapitel 18 „Betriebsmodus“.

13.3 Echtzeituhr

Die Echtzeituhr im MAC E300-Bediengerät wird in der Dialogbox „Date/Time Format“ im Setup-Menü konfiguriert.

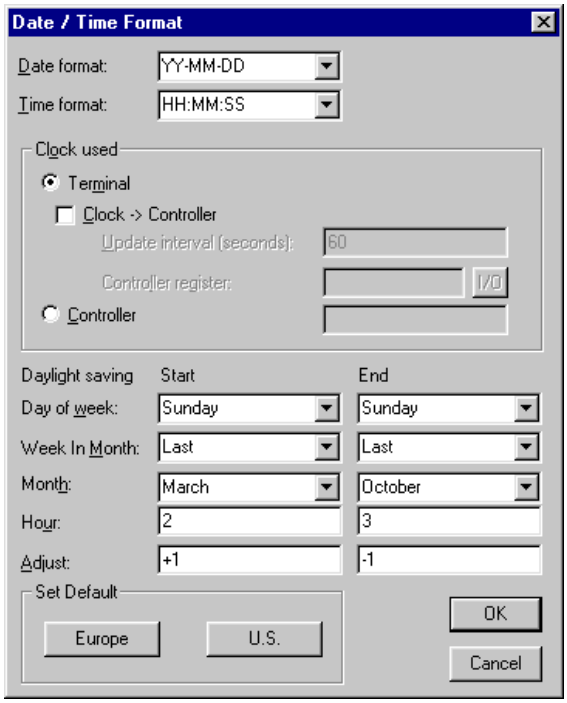

Abb. 13-2: *Dialogbox Date / Time Format*

Parameter	Bedeutung
Date format	Auswahl des Anzeigeformats für das Datum
Time format	Auswahl des Anzeigeformats für die Uhrzeit
Controller register	Startadresse zur Speicherung von Datum/Zeit. Wird nur verwendet, wenn Clock → Controller aktiviert wurde.
Update interval	Aktualisierungsintervall in Sekunden
Daylight savings	Definition von Anfang und Ende der Sommerzeit zur Ausnutzung des Tageslichts
Clock used	Auswahl, ob die Uhr des MAC-Bediengeräts oder die des SPS-Systems verwendet wird.
Clock → Controller	Auswahl, ob die interne Uhrzeit des MAC-Bediengeräts in das entsprechende SPS-Register übertragen werden soll.

Tab. 13-2: *Funktionen in der Dialogbox Date / Time Format*

HINWEISE

Möchten Sie die Uhrzeit in der SPS mit dem Bediengerät einstellen, so muß dies im Betriebsmodus geschehen.

Das Bediengerät stellt die Uhrzeit von Sommer- auf Winterzeit und umgekehrt automatisch um.

14 Meldungs-Bibliothek

Mit der Funktion „Meldungs-Bibliothek“ können Sie Meldungs-Tabellen erstellen, in der Texte und Werten zwischen 0 und 65535 miteinander verknüpft sind. Die Funktion wird dazu verwendet, einzelne Schritte eines sequentiell aufgebauten Prozesses zu dokumentieren. Ebenso lassen sich Fehlercodes darstellen. Der Wert eines analogen Signals entspricht der Text-Nummer des in der Meldungs-Bibliothek definierten Textes einer Rezeptur. Über diese Funktion können Nachrichten an den Bediener übermittelt werden.

Die Meldungs-Bibliothek enthält eine oder mehrere Tabellen mit bis zu 512 Zeichenketten pro Tabelle. Die maximale Länge einer Zeichenkette beträgt 40 Zeichen.

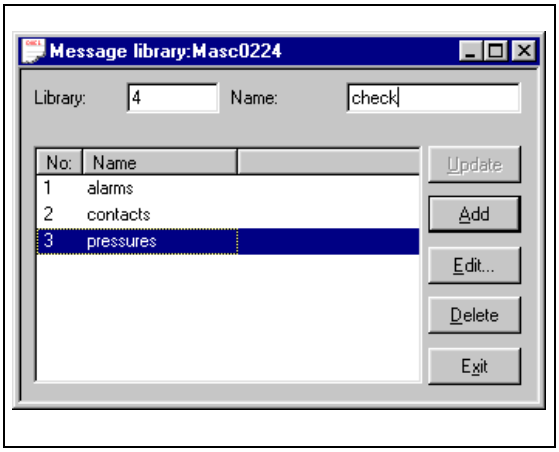

Abb. 14-1:
Dialogbox Meldungs-Bibliothek

Parameter	Beschreibung
Library	Legen Sie hier die Nummer der Meldungs-Bibliothek fest.
Name	Legen Sie hier den Namen der Meldungs-Bibliothek fest.

Tab. 14-1: *Parametereinstellungen der Meldungs-Bibliothek*

Editieren Sie eine Meldungs-Bibliothek, indem Sie sie markieren und „Edit“ anklicken. Es können mehrere Editier-Fenster gleichzeitig angezeigt werden.

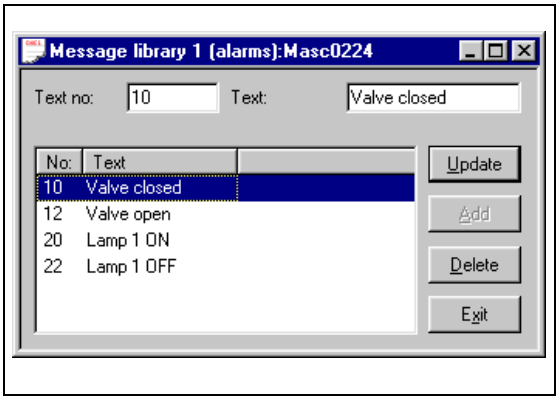

Abb. 14-2:
Editier-Fenster

Parameter	Beschreibung
Text no	Geben Sie hier die Nummer des Textes an (0–65535)
Text	Geben Sie hier einen frei wählbaren Text ein, der angezeigt werden soll, wenn die entsprechende Textnummer aufgerufen wird (max. 40 Zeichen).

Tab. 14-2: *Eingaben im Editier-Fenster*

HINWEIS ▽ Nachfolgendes Beispiel zeigt die Verwendung der Funktion „Meldungs-Bibliothek“. In einer sequentiellen Steuerung soll bei jedem Schritt ein entsprechender Text angezeigt werden.

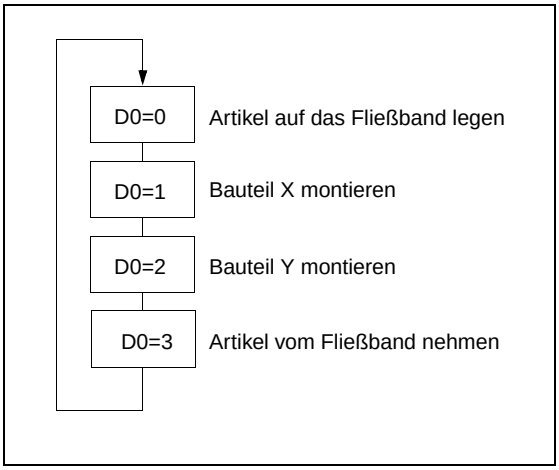

Abb. 14-3:
Prozeßschritte und Meldungen

Beginnen Sie mit der Erstellung einer Meldungs-Bibliothek mit dem Namen Line 1.

① Öffnen Sie die Dialogbox **Message library** im **View** Menü.

② Vergeben Sie eine Nummer, in diesem Fall 0, und einen Namen für die Bibliothek, in diesem Fall Line 1.

③ Klicken Sie Add an.

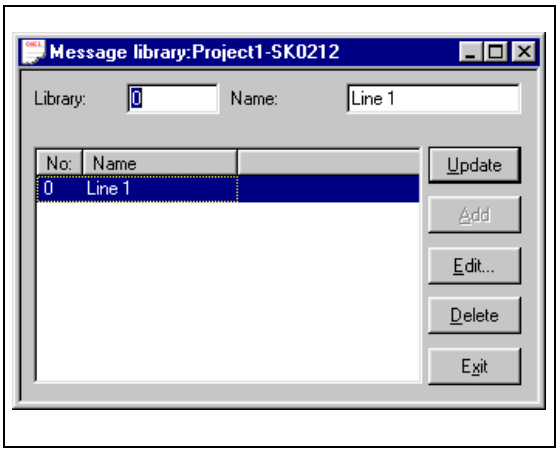

Abb. 14-4:
Hinzufügen einer Meldungs-Bibliothek

Sie haben nun eine Meldungs-Bibliothek mit dem Namen Line 1 erstellt.

④ Markieren Sie die Bibliothek und klicken Sie auf Edit.

⑤ In diesem Dialogfenster können Sie nun eine Textnummer vergeben und den Text festlegen. Im Feld **Text no** legen Sie den Wert des analogen Operanden fest, der mit dem Meldungs-Objekt verknüpft werden soll. Im Feld **Text** geben Sie den Text ein, der im Meldungs-Objekt angezeigt werden soll**.**

Abb. 14-5:
Textnummer und Text

Nach der Festlegung der Meldungs-Bibliothek erstellen Sie im Projekt ein Meldungs-Objekt.

⑥ Wählen Sie **Message object** in der Werkzeug-Box. Klicken Sie die Stelle an, an der das Objekt erscheinen soll.

⑦ Legen Sie das analoge Signal fest, das die Anzeige des Textes steuert.

⑧ Wählen Sie im Feld **Library** die Meldungs-Bibliothek.

⑨ Wählen Sie im Feld **Positionen** die Anzahl der Zeichen in der Anzeige (1–40).

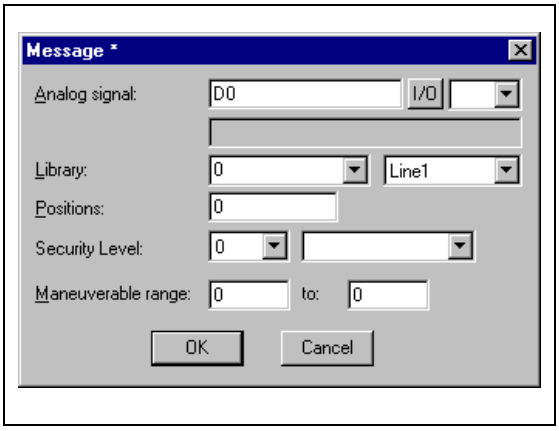

Abb. 14-6:
Verknüpfung mit einem analogen Operanden

△

15 Kommunikation

Dieses Kapitel behandelt die unterschiedlichen Kommunikationsmöglichkeiten des MAC-E300-Bediengeräts. Das Bediengerät verfügt über eine serielle RS232- und eine serielle RS422-Schnittstelle.

15.1 Das MAC-Bediengerät im Transparentmodus

Im Transparentmodus wird über die Programmier-/Druckerschnittstelle am MAC-Bediengerät ein Zusatzgerät angeschlossen, das den parallelen Zugriff auf das SPS-System ermöglicht. Dabei kann es sich um ein weiteres Bediengerät, einen PC mit der Programmiersoftware MELSEC MEDOC oder ein übergeordnetes Betriebssystem handeln.

Der Transparentmodus arbeitet mit den CPU-Schnittstellen der FX-, AnS/QnAS- und A/QnA-Serie sowie mit den Kommunikationsschnittstellen der A- und Q-Serie mit C24-Protokoll zusammen. Nähere Hinweise hierzu finden Sie im entsprechenden C24-Handbuch.

15.1.1 Anschluß an einen PC oder ein anderes Rechnersystem

Ein PC mit der Programmiersoftware MELSEC MEDOC/MELSEC MEDOC plus oder ein anderes Rechnersystem kann direkt an die Programmier-/Druckerschnittstelle des MAC-Bediengeräts angeschlossen werden.

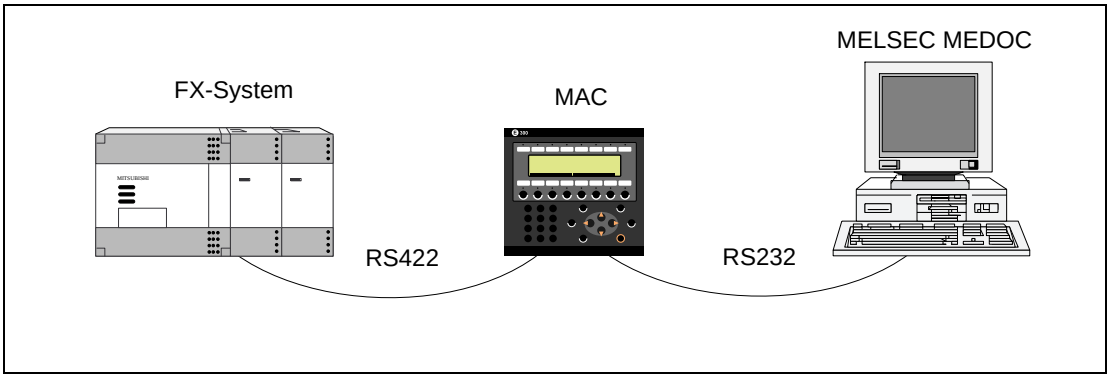

Abb. 15-1: *An die Programmier-/Druckerschnittstelle angeschlossener PC mit MELSEC MEDOC/MELSEC MEDOC plus*

15.1.2 Einstellungen für MAC-Bediengerät und MELSEC MEDOC/MELSEC MEDOC *plus*

Damit das MAC-Bediengerät im Transparentmodus arbeiten kann, müssen folgende Grundeinstellungen am MAC-Bediengerät und im MELSEC MEDOC/MELSEC MEDOC *plus*-System vorgenommen werden:

MAC-Bediengerät

Die Drucker/Transparent-Parameter werden in der Dialogbox „Peripherals“ im **Setup**-Menü eingestellt. Dabei gilt folgendes:

- Bei Anschluß an ein FX-System:
  9600 Baud, 7 Datenbits, 1 Stoppbit, gerade Parität.
- Bei Anschluß an ein Kommunikationsmodul C 24 der AnS/A-Serie:
  19.200 Baud, 8 Datenbits, 1Stoppbit, keine Parität.
- Bei Anschluß an eine AnS/A-CPU:
  9600 Baud, 8 Datenbits, 1 Stoppbit, ungerade Parität.
- Bei Anschluß an eine QnAS/Q-CPU:
  9600 Baud, 8 Datenbits, 1 Stoppbit, ungerade Parität.

MELSEC MEDOC/MELSEC MEDOC *plus*

Für andere Projekte sollten die Übertragungsparameter in MELSEC MEDOC/MELSEC MEDOC *plus* nicht geändert werden. Im Installationshandbuch finden Sie die nötigen Informationen zur Konfiguration der Verbindungskabel.

Die Einstellungen gelten auch für andere PC-gestützte Visualisierungssysteme wie MX SCADA.

15.1.3 Einstellungen für zwei MAC-Bediengeräte

Wenn die Entfernung zwischen den beiden MAC-Bediengeräten weniger als 15 m beträgt, kann die RS232-Verbindung genutzt werden. Dafür muß die SPS-Kommunikation des zweiten MAC-Bediengeräts auf die RS232-Schnittstelle gelegt werden.

In allen anderen Fällen ist der Einsatz eines Signalverstärkers erforderlich.

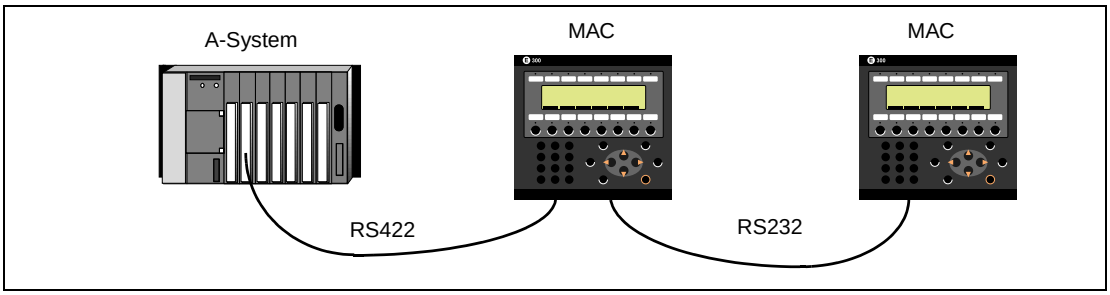

Abb. 15-2: *SPS-System mit 2 MAC-Bediengeräten*

Wenn Sie zwei MAC-Bediengeräte an ein FX-System oder die CPU-Schnittstelle eines AnS/A- oder QnAS/Q-Systems anschließen, wird das erste Bediengerät über das SPS-Kommunikationskabel angeschlossen.

Wenn Sie zwei MAC-Bediengeräte an die Kommunikationsschnittstelle eines AnAS/A- oder QnAS/Q-Systems anschließen, erfolgt der Anschluß des ersten Bediengeräts entsprechend der Anleitung im Installationshandbuch.

15.1.4 Grundeinstellungen

Nehmen Sie folgende Einstellungen bei den MAC-Bediengeräten vor, damit sie im Transparentmodus arbeiten können.

Erstes Bediengerät

Die Einstellungen erfolgen unter „Peripherals“ im Setup-Menü. Die Übertragungsgeschwindigkeit kann zwischen 600 und 57.600 variieren. Die übrigen Parameter sollten wie folgt sein: 8 Datenbits, 1 Stoppbit sowie keine Parität. Im Interesse einer optimalen Übertragungsleistung sollten Sie die höchstmögliche Datenübertragungsgeschwindigkeit auswählen.

Zwischen den MAC-Bediengeräten sollte grundsätzlich mit einer 8-Bit-Datenkommunikation gearbeitet werden.

Zweites Bediengerät

Die SPS-Parameter werden unter dem Menüpunkt „Peripherals“ im Setup-Menü eingestellt. Dabei müssen die Übertragungsgeschwindigkeit und die übrigen Parameter mit den Einstellungen des ersten MAC-Bediengeräts übereinstimmen.

Die nötigen Informationen zur Konfiguration der Verbindungskabel finden Sie im Installationshandbuch.

Die Kommunikationsgeschwindigkeit verringert sich je nach Anzahl der angeschlossenen Bediengeräte (siehe folgende Tabelle).

Anzahl der Bediengeräte	Zugriffszeit auf die SPS			
	Bediengerät 1	Bediengerät 2	Bediengerät 3	Bediengerät 4
1	100 %	—	—	—
2	50 %	50 %	—	—
3	50 %	25 %	25 %	—
4	50 %	25 %	12,5 %	12,5 %

Tab. 15-1: *Zugriffszeit auf die SPS*

15.2 Das MAC E300 als Kommunikationsschnittstelle (No-Protocol-Modus)

Im No-Protocol-Modus können verschiedene SPS-Systeme miteinander verbunden werden. Außerdem erlaubt diese Betriebsart den Anschluß externer Geräte wie z.B. Barcode-Leser oder Wägesysteme an das SPS-System. Das SPS-Programm steuert, was über die Kommunikationsschnittstelle übertragen werden soll. Entsprechend werden empfangene Daten in den SPS-Registern abgelegt. Die Kommunikation erfolgt über den Transfer von Datenregistern und wird über den Steuerblock gesteuert (siehe folgende Abbildung).

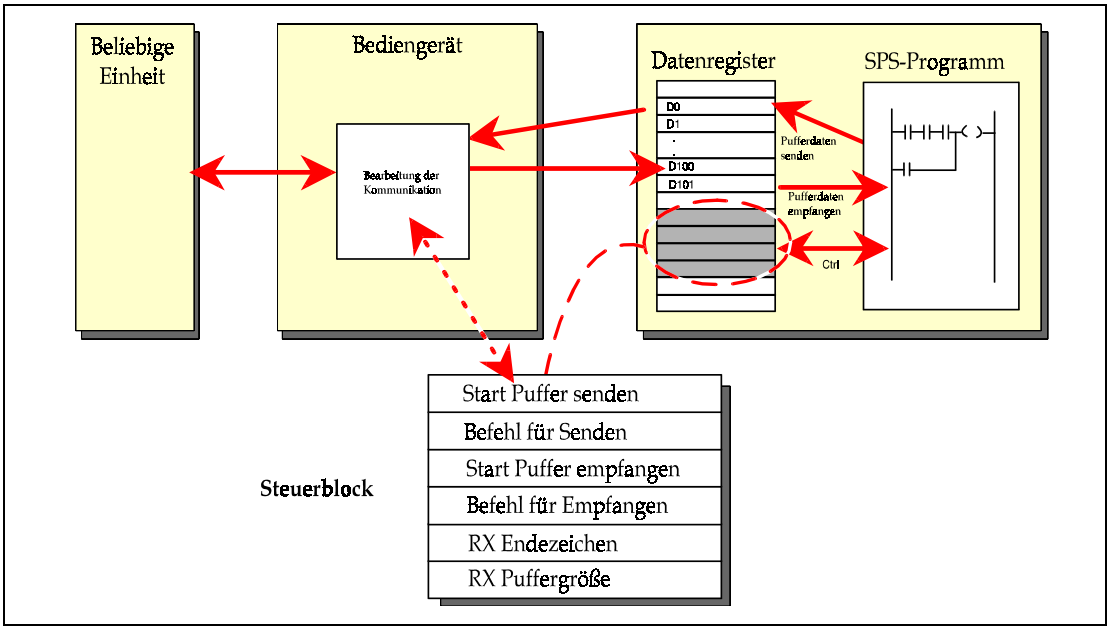

Abb. 15-3: *Anschluß beliebiger externer Geräte*

Register	Bedeutung
Dn0	*Startregister für den Senderegisterbereich.* Das erste Register im Pufferbereich enthält die Gesamtzahl der zu übertragenden Bytes. Die folgenden Register enthalten die zu übertragenden Daten. Die maximale Puffergröße beträgt 127 Register = 254 Byte.
Dn1	*Kommandoregister für Sendebetrieb.* Das Register wird durch das SPS-System auf 1 gesetzt, wenn eine Übertragung erfolgen soll. Bei beendeter Übertragung wird es vom MAC-Bediengerät auf 0 gesetzt.
Dn2	*Startregister des Empfangsregisterbereichs.* Das erste Register im Pufferbereich enthält die Gesamtzahl der empfangenen Bytes. Die folgenden Register enthalten die zu übertragenden Daten. Die maximale Puffergröße beträgt 127 Register = 254 Byte.
Dn3	• *Kommandoregister für Empfangsbetrieb.* – wird von der SPS auf 0 gesetzt, wenn die SPS empfangsbereit ist. – wird vom MAC-Bediengerät auf 1 gesetzt, wenn die Nachricht verfügbar ist. – wird auf -1 (FFFF) gesetzt, wenn ein Fehler auftritt (z.B. Nachricht zu kurz). – wird von der SPS auf 2 gesetzt, wenn der Schnittstellenpuffer gelöscht werden soll. – wird vom MAC-Bediengerät auf 3 gesetzt, wenn der Schnittstellenpuffer gelöscht ist. – Beim Einschalten und beim Umschalten zwischen Transparent- und No-Protocol-Modus wird der Schnittstellenpuffer automatisch gelöscht, d.h. das Register erhält den Wert 3.
Dn4	*Endezeichen* (End Code; 1 oder 2 Byte) bei empfangener Nachricht.
Dn5	*Länge der empfangenen Nachricht.* Bei verwendetem Endezeichen ist die Länge 0.

Tab. 15-2: *Register*

Die Einstellungen für das Startregister werden im Menü „Setup/Peripherals/No protocol mode“ vorgenommen. Ziehen Sie das Icon „No protocol mode“ auf die gewünschte Schnittstelle und betätigen Sie die rechte Maustaste.

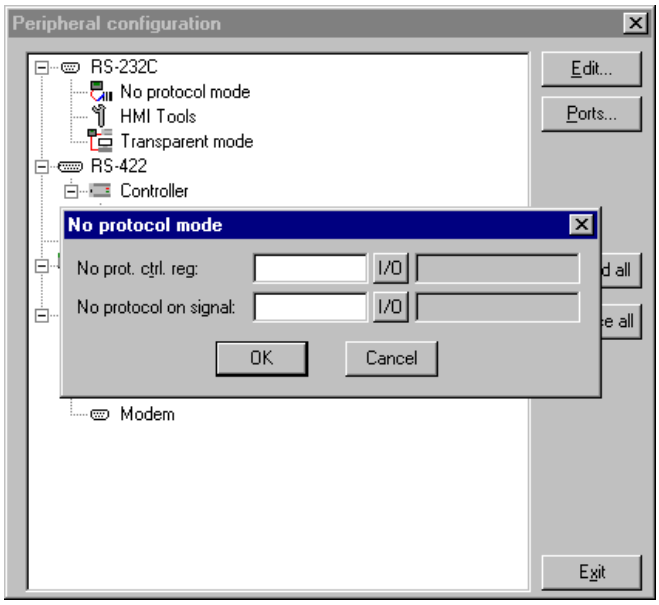

Abb. 15-4: *Das Menü No protocol mode*

Im Betriebsmodus kann das SPS-System zwischen No-Protocol- und Transparent-/Druckermodus umschalten. Weitere Hinweise hierzu finden Sie unter „Kommandos“ im Abschnitt „Systemsignale“ des Setup-Menüs.

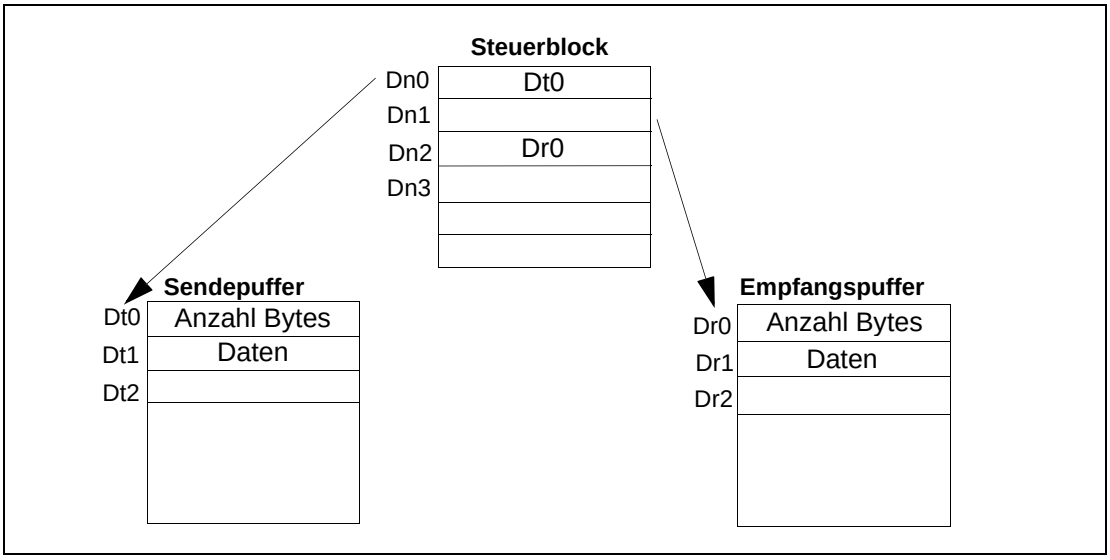

Abb. 15-5: *Steuerblock, Sende- und Empfangspuffer*

15.2.1 Beispiel zur Anwendung des No-Protocol-Modus

Im folgenden Beispiel ist der Einsatz des No-Protocol-Modus in Verbindung mit einem Wäge-System beschrieben. Die Abbildung zeigt eine schematische Darstellung der Anschlüsse sowie den Kommunikationsablauf in einer dreistufigen Schrittkette.

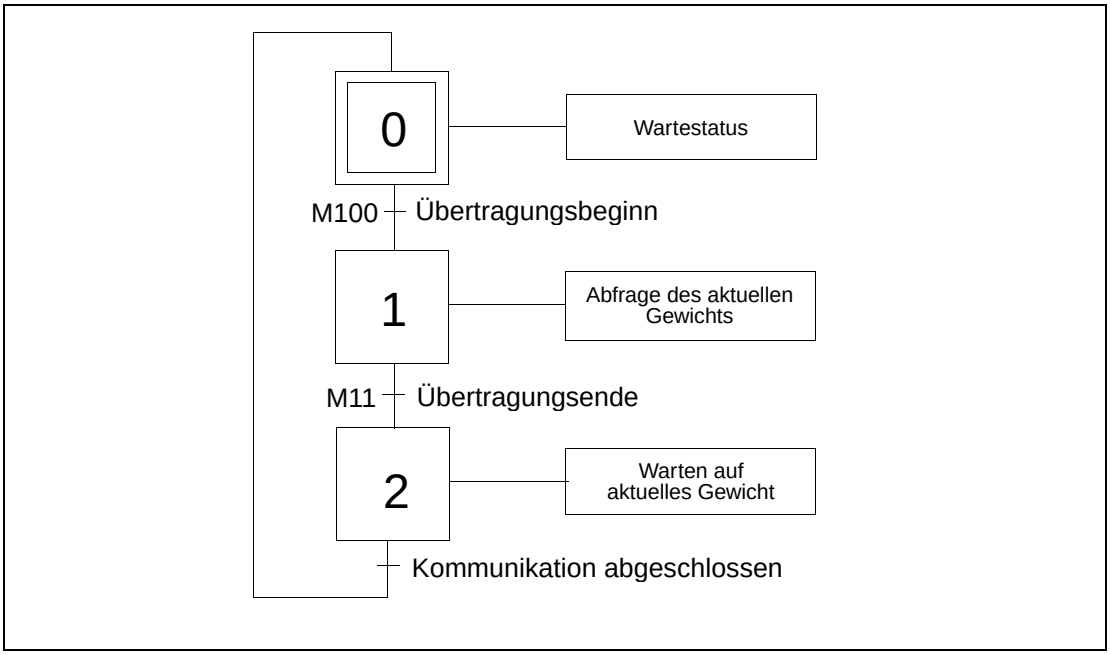

Abb. 15-6: *Dreistufige Schrittkette*

Das MAC-Bediengerät dient als Master für das Wägesystem, d.h. es fragt bei der Waage ständig das aktuelle Gewicht ab. Die Verbindung zwischen dem SPS-System, dem MAC-Bediengerät und der Waage ist in der folgenden Abbildung dargestellt.

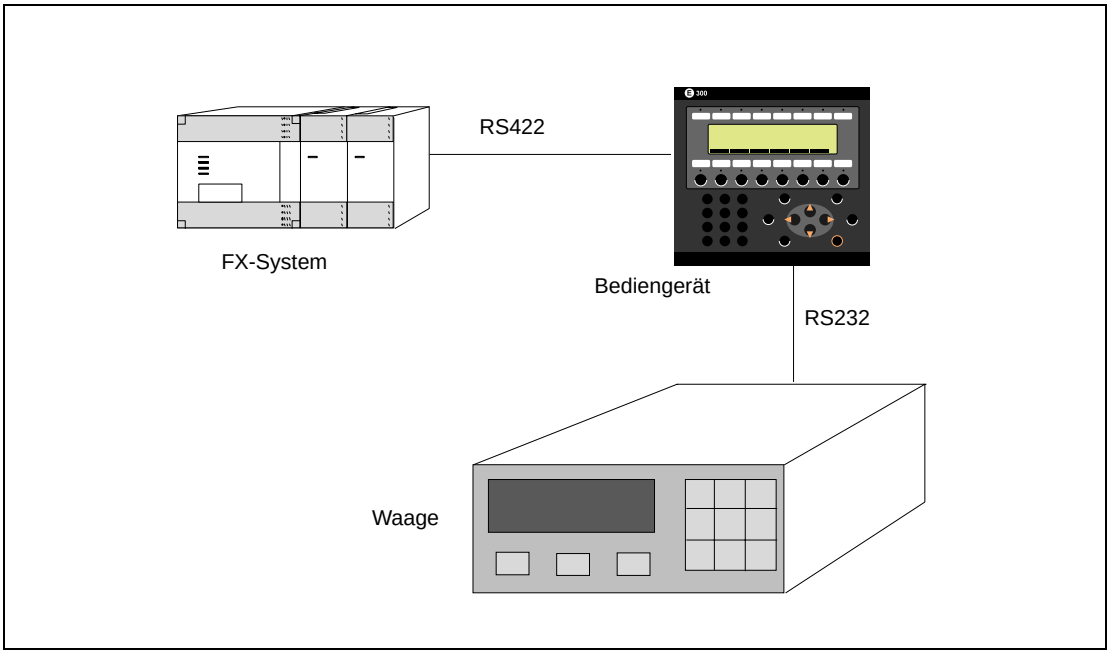

Abb. 15-7: *Anschluß der Waage und der SPS*

Das Protokoll sieht folgendermaßen aus:

MAC-Bediengerät

| STX | ? | CR | LF |

Wägesystem

| STX | Gewicht in kg | CR | LF |

Das SPS-Programm sieht so aus:

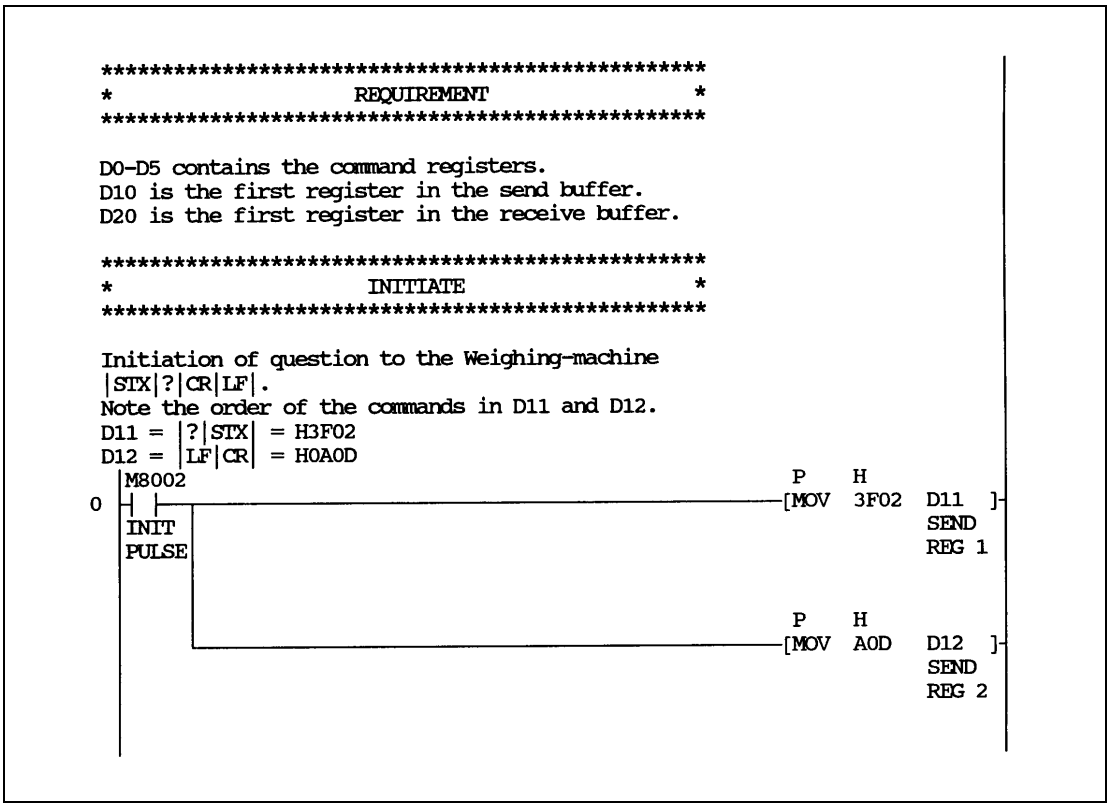

Abb. 15-8: *Beispielprogramm (1)*

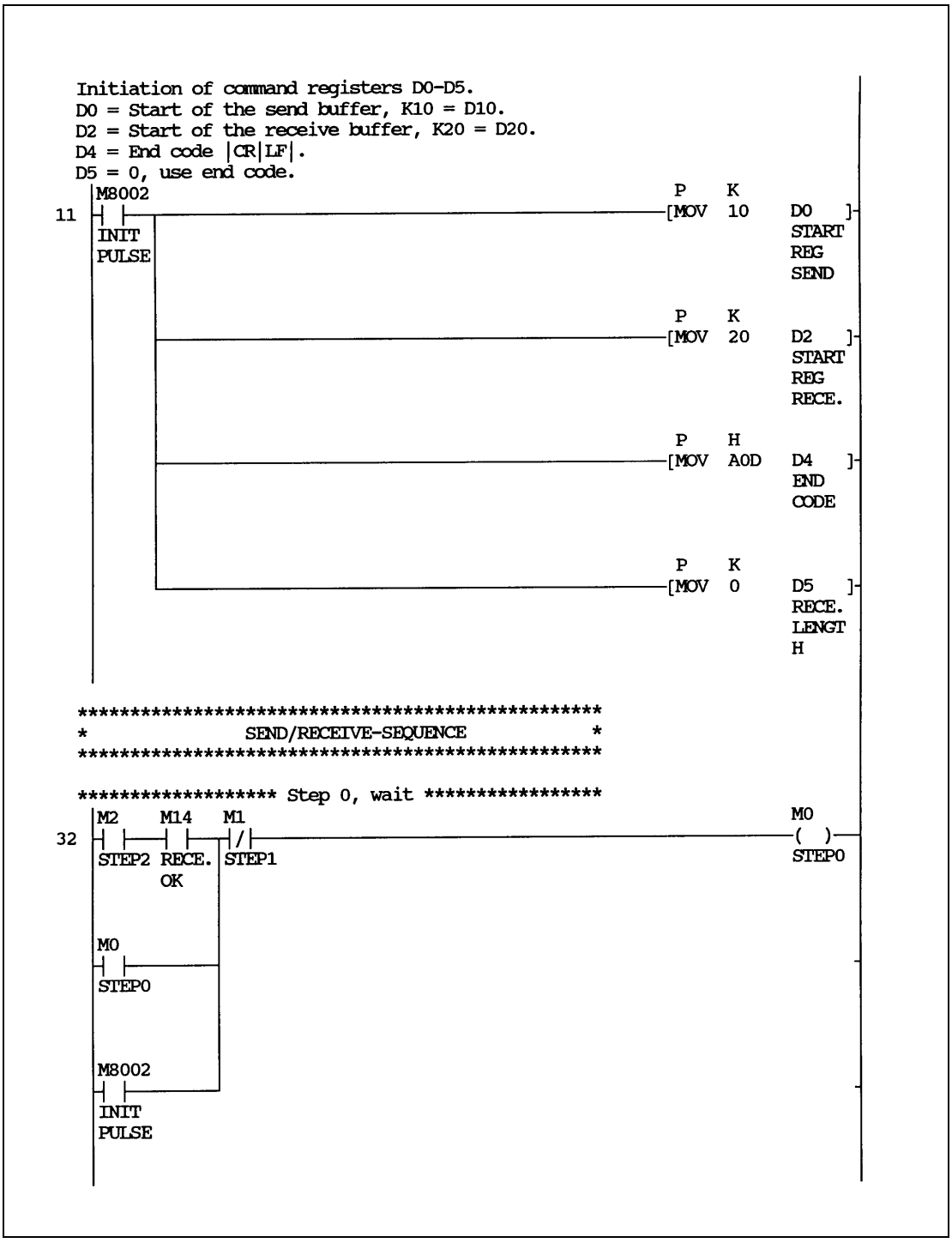

Abb. 15-7: *Beispielprogramm (2)*

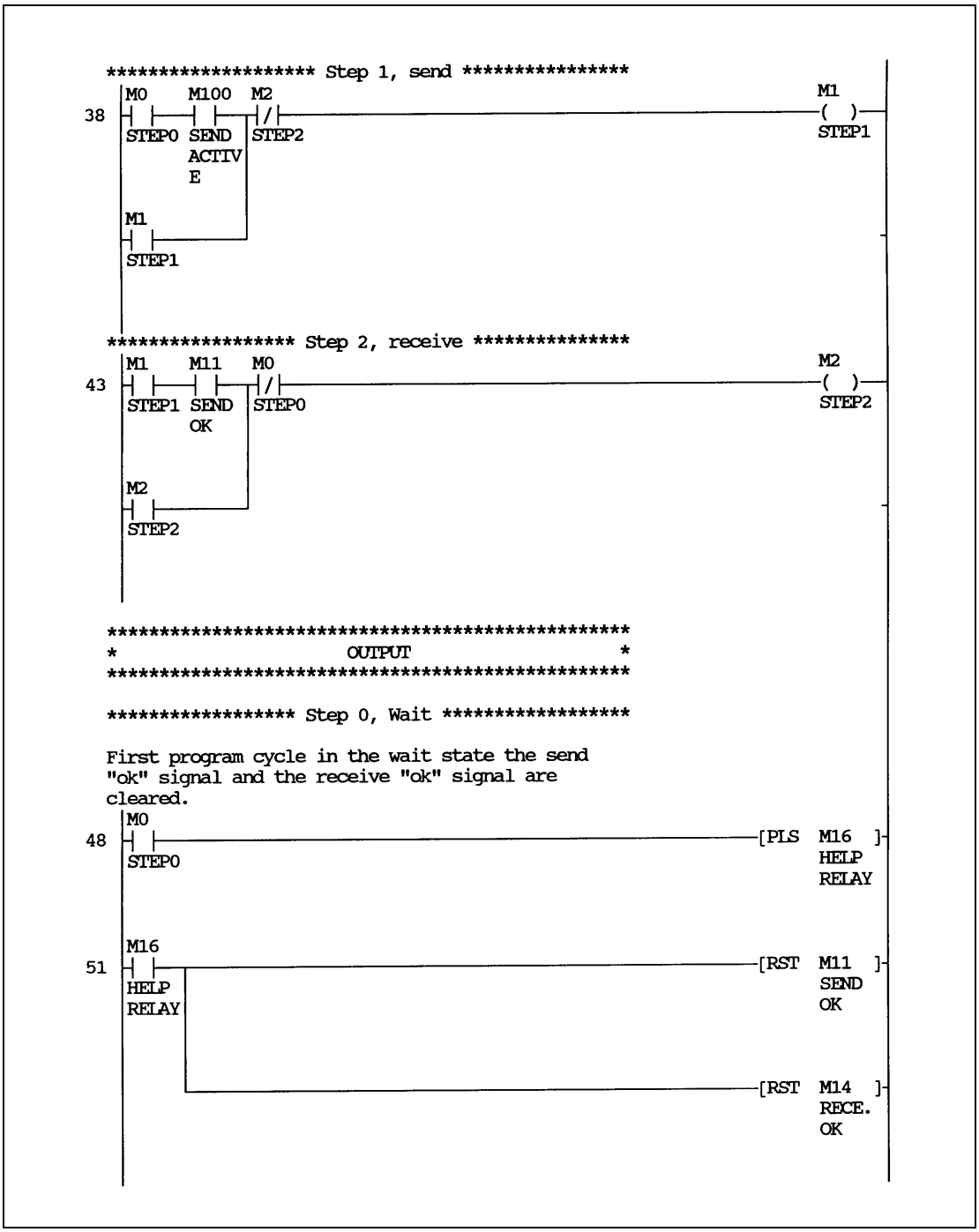

Abb. 15-7: *Beispielprogramm (3)*

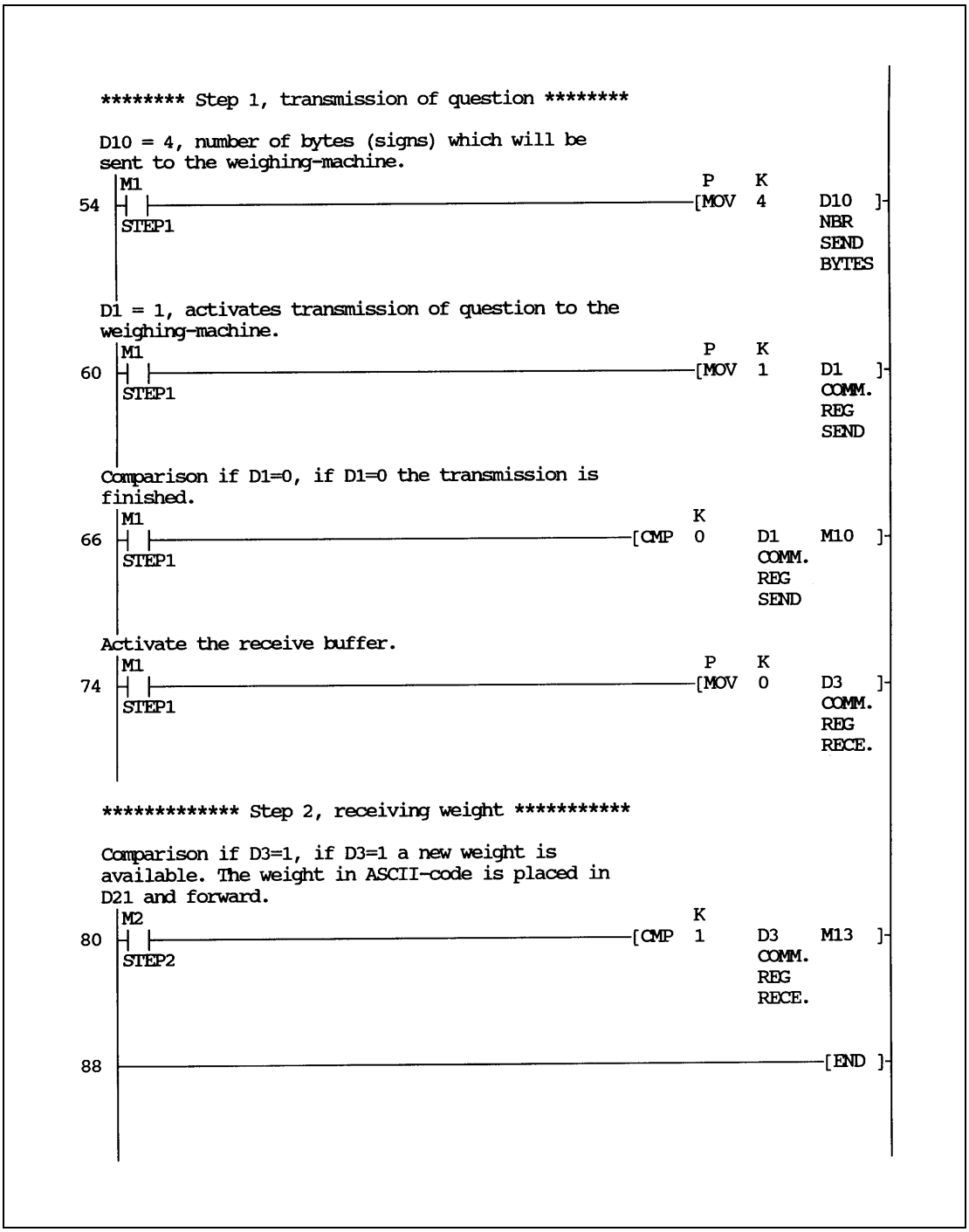

Abb. 15-7: *Beispielprogramm (4)*

15.3 Erweiterungskarten

Die Kommunikationsfähigkeit Ihres MAC300-Bediengerätes kann mit verschiedenen Erweiterungskarten erhöht werden

15.3.1 IFC PBDP

Mit der IFC PBDP-Erweiterungskarte ermöglichen Sie es dem MAC E300-Bediengerät, mit einem Profibus-DP-Netzwerk zu kommunizieren. Informationen zur Einstellung und Installation der Erweiterungskarte entnehmen Sie bitte dem Handbuch der Erweiterungskarte. Informationen über den Aufbau und Einrichtung eines Profibus-DP-Netzwerkes entnehmen Sie bitte dem Handbuch für das Profibus-DP-Netzwerk.

15.3.2 IFC MC

Über die Erweiterungskarte IFC MC können Sie eine PCMCIA-Karte an das Bediengerät MAC E300 anschließen. Sie können diese Speicherkarte zur Erweiterung des Projektspeichers oder als Backup-Speicher für den Datenaustausch zwischen den Bediengeräten verwenden. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung zur IFC MC.

15.3.3 IFC 128E

Die IFC 128E-Erweiterungskarte ermöglicht es, bis zu 128 externe Schalter oder Funktionstasten an das MAC E300-Bediengerät anzuschließen. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte dem Handbuch der Erweiterungskarte.

15.3.4 IFC ETTP und IFC ETCX

Im Menüpunkt "Setup/Network/Services" werden diejenigen Netzwerkdienste konfiguriert, die nur in Verbindung mit einer Ethernet TCP/IP Erweiterungskarte (Bezeichnungen: IFC ETCX = Koaxkabel; IFC ETTP = Twisted-pair-Kabel) zur Verfügung stehen.

Nähere Informationen entnehmen Sie dem Handbuch der Erweiterungskarten, oder kontaktieren Sie Ihren Mitsubishi-Partner.

Hier eine Kurzbeschreibung der Dienste:

Application transfer server

Dienst zum Projekt Up- und Download mittels TCP/IP Protokoll.

BDTP (Beijer Data Transport Protocol)

BDTP (Beijer Data Transport Protocol) ersetzt das alte MAC Netzwerk IFC-50E. Der BDTP Server wartet auf Anfragen vom BDTP Client. Ein Terminal kann Server, Client oder beides sein. Ein Client kann Daten von max. 16 Servern empfangen. Die IP Adressen der Server werden im Client-Projekt eingetragen.

Netzwerk Kommunikation über BDTP bietet eine einfache Möglichkeit, mehr als zwei Terminals mit einem SPS-System zu verbinden und bietet eine gute Performance.

BDTP Client

Ein Client ist nicht direkt an eine SPS angeschlossen, sondern kann nur Daten darstellen, die er über das BDTP Netzwerk vom Server anfordert.

BDTP Server

Ein Server verwaltet die Anfragen der Clients.

FTP Server

FTP (File Transport Protocol), ein Standard Internet Protokoll, bietet eine einfache Möglichkeit, Dateien über das TCP/IP Protokoll auszutauschen.

Das Bediengerät kann als FTP Server konfiguriert werden, so dass Rezepte, HTML-Dateien (s.u.), Reports und Trenddaten als Textdatei zwischen PC und Bediengerät ausgetauscht werden können. FTP ersetzt das "Dateitransfer"-Programm der HMI-Tools (File Transfer), siehe hierzu Kapitel 10.4.

SMTP Client

"Simple Mail transfer protocol" bietet die Möglichkeit, E-Mails vom Bediengerät an einen Mail-Server zu versenden.

Terminal Controller

Umschaltung zwischen RUN und TRANSFER über TCP/IP.

WWW Server

Das Bediengerät kann als Webserver konfiguriert werden. Sogenannte HTML-Dateien (Hyper text meta language) können lokal abgelegt werden und aus einem PC Webbrowser heraus aufgerufen werden (z.B. Internet Explorer, Netscape Navigator). Man kann also auf seinem Bediengerät "surfen".

Mittels eines sog. Java-Applets ist es möglich, von einem PC-Webbrowser aus ein genaues, aktiv bedienbares Abbild des Bediengerätes aufzurufen.

15.3.5 IFC PI

Über die Erweiterungskarte IFC PI kann parallel zum Bediengerät MAC E300 ein HP-PCL5-fähiger Drucker angeschlossen werden. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte dem Handbuch der Erweiterungskarte.

16 Projekt-Übertragung

Um ein Projekt im Bediengerät verwenden zu können, muß es vom Personalcomputer (PC) zum Bediengerät übertragen werden.

Verbinden Sie den PC und das Bediengerät über das MAC-PC-CAB-R2-Kabel.

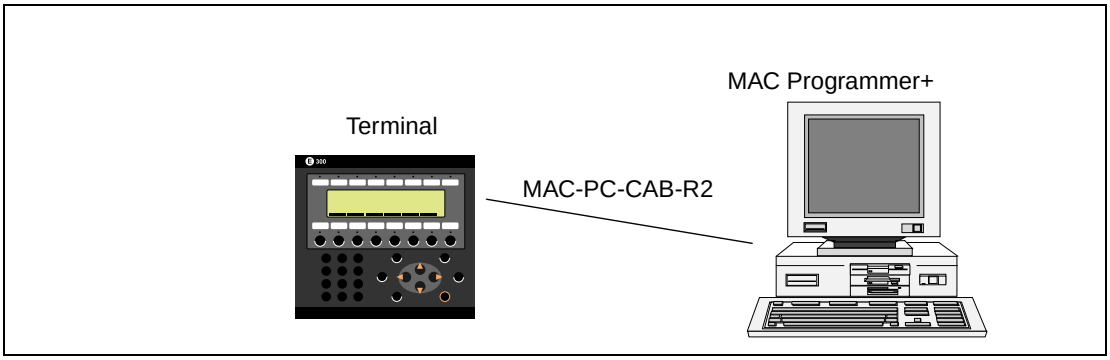

Abb. 16-1: *Verbindung PC und Bediengerät*

16.1 Einstellungen des Bediengerätes

Die Übertragungsparameter werden mit dem Bediengerät im Konfigurationsmodus unter **Setup, Portparameter, MP+** gesetzt. Standardeinstellung ist 9600 Baud, 8 Datenbits, 1 Systembit, 1 Stoppbit und keine Parität.

HINWEISE

Die Kommunikationseinstellungen der PC-Software und des Bediengerätes müssen übereinstimmen.

Beachten Sie die Steckerzuweisungen des Verbindungskabels MAC-PC-CAB-R2.

16.2 Übertragungsparameter

Die Übertragung wird von der PC-Software MAC Programmer+ gesteuert. Im Menü **Transfer/ Project** können Sie auswählen, was übertragen werden soll. In der PC-Software werden die Einstellungen im Menü **Transfer/Comm Settings** vorgenommen oder durch Klicken auf die Schaltfläche **Settings...** im Project Transfer Menü.

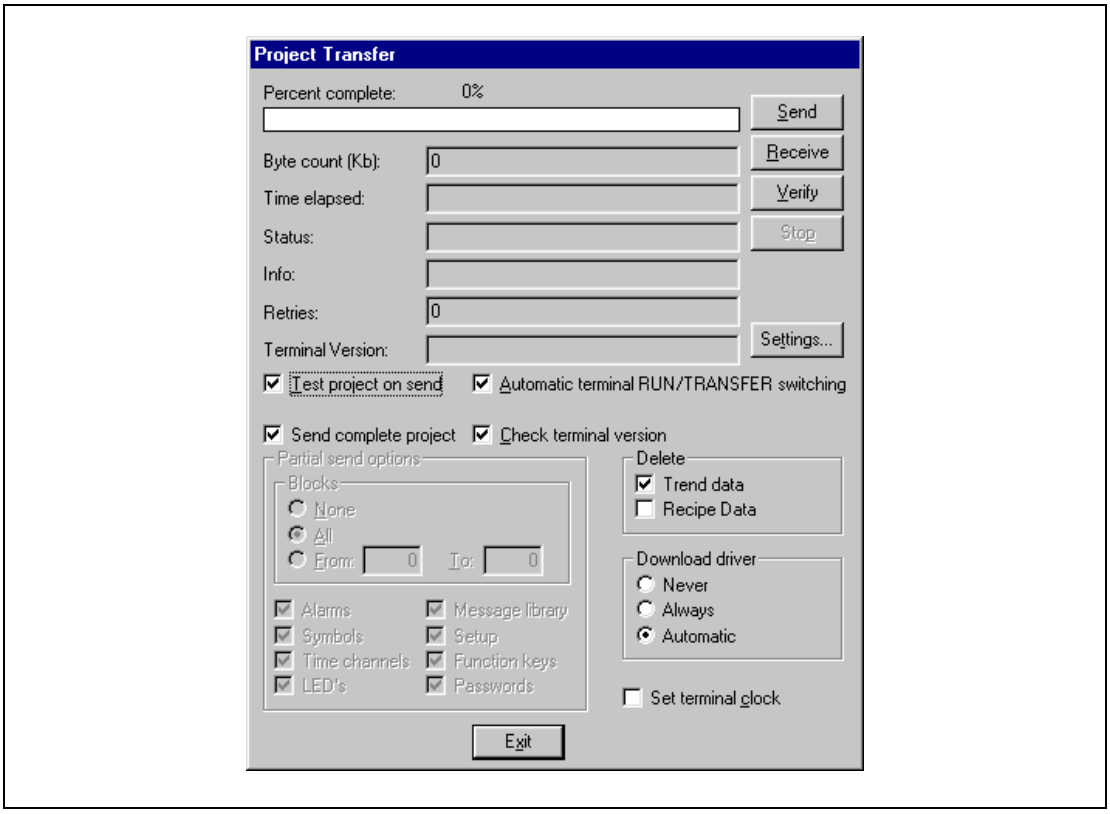

Abb. 16-2: *Dialogfenster Project-Transfer*

Parameter	Beschreibung
Percent complete	Zeigt den Übertragungsstatus an.
Byte count (Kb)	Zeigt die Anzahl der Bytes während der Übertragung an.
Time elapsed	Zeigt die Zeit seit der Aktivierung der Funktionen „Senden“ (Send), „Empfangen“ (Receive) oder „Bestätigen“ (Verify) an.
Status	Zeigt den Teil des Projektes an, der übertragen wird, z.B. Setup, block, alarm groups, symbols und function keys.
Retries	Zeigt die Anzahl der Übertragungsversuche bei nicht erfolgreicher Übertragung an.
Terminal version	Bei erfolgreicher Verbindungsaufnahme wird hier das aktuelle Bediengerät und die Programmversion angezeigt.
Test project on send	Das Projekt wird während der Übertragung getestet.
Automatic terminal RUN/TRANSFER switching	Das Bediengerät wird automatisch in den Übertragungsmodus geschaltet und kehrt nach der Übertragung in den vorherigen Modus zurück.
Send complete project	Wählen Sie, ob das gesamte Projekt übertragen werden soll.
Check terminal version	Wenn diese Checkbox aktiviert ist, überprüft die Software, ob die Einstellungen mit dem angeschlossenem Terminal übereinstimmen.
Partial send options	None: Es wird kein Block an das Bediengerät übertragen. All: Alle Blöcke werden an das Bediengerät übertragen. From To: Legt ein Intervall von Blöcken fest, die an das Bediengerät übertragen werden. Alarms: Wählen Sie, ob Alarme an das Bediengerät übertragen werden sollen. Symbols: Wählen Sie, ob Symbole an das Bediengerät übertragen werden sollen. Time channels: Wählen Sie, ob Zeitschaltuhren an das Bediengerät übertragen werden sollen. LEDs: Wählen Sie, ob LEDs an das Bediengerät übertragen werden sollen. Message library: Wählen Sie, ob Mitteilungs-Bibliotheken an das Bediengerät übertragen werden sollen. Setup: Wählen Sie, ob das Setup an das Bediengerät übertragen werden soll. Function keys: Wählen Sie, ob Funktionstasten an das Bediengerät übertragen werden sollen. Password: Wählen Sie, ob die Paßwörter an das Bediengerät übertragen werden sollen.
Delete	Trend data: Löscht alle Trenddaten im Bediengerät. Recipe data: Löscht alle Rezepturen im Bediengerät.
Download driver	Never: Treiber werden nie heruntergeladen. Always: Treiber werden immer heruntergeladen. Automatic: Treiber werden ins Bediengerät heruntergeladen, wenn der aktuelle Treiber nicht zu dem Projekt passt.
Send	Sendet das Projekt entsprechend der Einstellungen an das Bediengerät.
Receive	Die PC-Software lädt das Projekt aus dem Bediengerät. Das aktuelle Projekt in der PC-Software wird überschrieben.
Verify	Das Projekt in der PC-Software wird mit dem Projekt im Bediengerät verglichen.
Stop	Unterbrechung der Übertragung.
Settings	Hier werden die Parametereinstellungen angegeben. Sie müssen mit denen im Bediengerät übereinstimmen. Wenn TCP/IP gewählt wird, sind keine weiteren Einstellungen vorzunehmen. Bei serieller Übertragung (serial transfer) beachten Sie den folgenden Abschnitt.

Tab. 16-1: *Parameter Project-Transfer*

Das Menü Communication Parameters

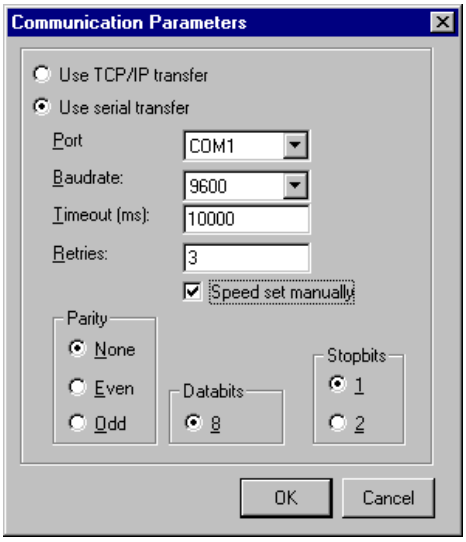

Abb. 16-3: *Das Menü Communication Parameters*

Parameter	Beschreibung
Use TCP/IP transfer	Übertragung mit TCP/IP (nur mit Erweiterungskarte ETCX oder ETTP)
Use serial transfer	Übertragung mit serieller Kommunikation.
Port	Auswahl der Kommunikationsschnitstelle
Baudrate	Baudrate (Bits/Sekunde).
Timeout	Zeit in Millisekunden zwischen den Übertragungsversuchen.
Retries	Anzahl der Übertragungsversuche bis zum Abbruch.
Parity	Festlegung der Parität.
Databits	Anzahl der Datenbits. Geben Sie 8 Bits an.
Stopbits	Anzahl der Stoppbits.
Speed set manually	Wird benötigt, wenn ein Modem verwendet wird. Dabei müssen Sie die Baudrate im Bediengerät und in der PC-Software manuell auf den gleichen Wert einstellen.

Tab. 16-2: *Parameter im Menü Communication Parameters*

HINWEISE

Die Übertragung kann scheitern, wenn während der Übertragung andere Programme unter Windows geöffnet sind. Schließen Sie daher alle geöffneten Anwendungen. Bei der Übertragung von Blöcken werden auch die Verknüpfungen zu verwendeten Symbolen übertragen. Es kann zu Problemen kommen, wenn die entsprechenden Symbole nicht mit übertragen werden.

Beachten Sie die Steckerzuweisungen des Verbindungskabels MAC-PC-CAB-R2.

17 Paßwort

Das folgende Kapitel behandelt die Verwendung von Sicherheitsstufen und Paßwörtern beim MAC-Bediengerät. Diese Funktion ermöglicht Ihnen die Erstellung eines Sicherheitssystems für die Fertigung. Dem Bediener können so auf einfache Weise unterschiedliche Eingriffsmöglichkeiten auf die Fertigung gegeben werden.

Blöcke, Funktionstasten und änderbare Objekte können mit einer bestimmten Sicherheitssstufe versehen werden. Zu jeder Sicherheitstufe wird ein Paßwort definiert. Der Bediener muß sich dann mit einem dieser oder einer höheren Sicherheitsstufe entsprechenden Paßwort anmelden, wenn er auf die verschiedenen Stufen zugreifen will. Auf Wunsch kann auf diese Funktion auch verzichtet werden.

17.1 Definieren von Sicherheitsstufen

Bereits definierten Blöcken, Funktionstasten und änderbaren Objekten können eine bestimmte Sicherheitsstsufe zugewiesen werden. Dazu geben Sie in der entsprechenden Dialogbox für das Objekt eine Sicherheitsstufe (0 bis 8) ein. Die Stufe 0 bedeutet freien Zugriff.

17.2 Definieren von Paßwörtern

Das Paßwort wird unter „Paßwort“ (Password) im Edit-Menü für die jeweiligen Sicherheitsstufen definiert.

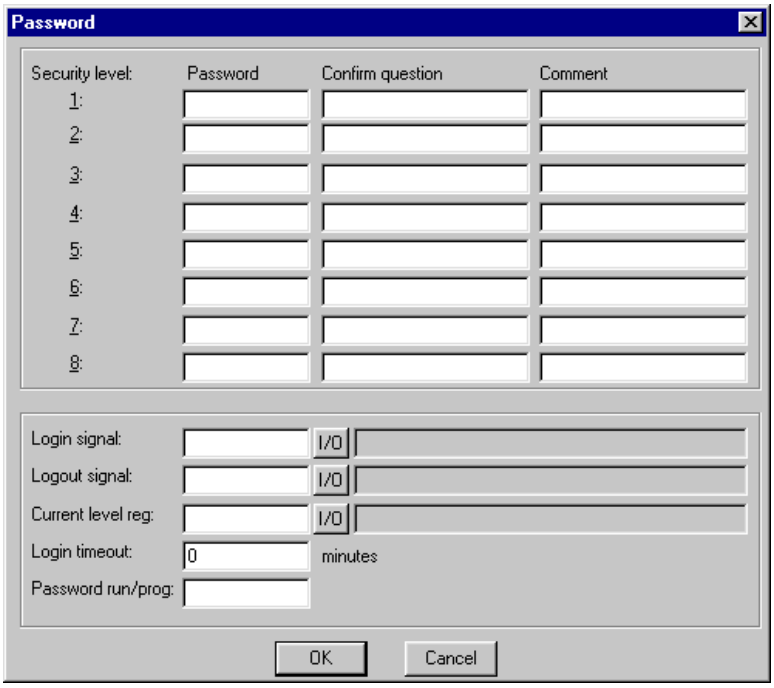

Abb. 17-1: *Dialogbox Password*

Parameter	Bedeutung
Login-Signal	Angabe des digitalen Operanden, der im gesetzten Zustand das Eingabefeld zur Benutzeranmeldung anzeigt. Der Aufruf des Eingabefelds kann auch an eine Funktionstaste gekoppelt werden (siehe Kapitel 12 „Funktionstasten“).
Logout-Signal	Angabe eines digitalen Operanden, der im gesetzten Zustand den aktuellen Benutzer abmeldet. Diese Funktion kann auch an eine Funktionstaste gekoppelt werden (siehe Kapitel 12 „Funktionstasten“).
Current level reg	Angabe eines Registers, in dem die aktuelle Sicherheitsstufe (0–8) gespeichert wird.
Login-Zeit (Login timeout)	Angabe der Zeit in Minuten, für die das MAC-Bediengerät ungenutzt bleiben darf, bis der Benutzer automatisch abgemeldet wird. Bei Angabe von 0 erfolgt keine automatische Abmeldung.
Password RUN→ PROG	Angabe eines Passwortes, das für die manuelle Umschaltung zwischen RUN und PROG eingegeben werden muß.
Paßwort Sicherheitsstufe 1–8 (Password sec level)	Eingabe des Paßworts und eines beliebigen Kommentars zu den Sicherheitsstufen 1–8.
Confirm question	Geben Sie hier eine Frage ein, die der Benutzer bestätigen muß, bevor eine Änderung ausgeführt wird.

Tab. 17-1: *Parametereinstellungen für Paßwörter*

17.3 Benutzeranmeldung

Die Benutzeranmeldung (Login) wird entweder über eine Funktionstaste oder über einen digitalen Operanden vom SPS-System gesteuert. Das Eingabefeld zur Benutzeranmeldung erscheint, sobald die mit der Funktion LOGIN belegte Funktionstaste betätigt oder der entsprechende digitale Operand gesetzt wird. Geben Sie hier das Paßwort ein. Das Paßwort kann mit einer bestimmten Sicherheitsstufe verbunden sein (siehe oben).

17.4 Paßwortänderung im Betriebsmodus

Mit der Funktion LOGSET können Sie ein Paßwort im Betriebsmodus ändern (siehe Kapitel 18 „Betriebsmodus“). Diese Funktion muß an eine Funktionstaste gekoppelt sein (siehe Kapitel 12 „Funktionstasten“).

18 Betriebsmodus

In diesem Kapitel ist die Funktionsweise der unterschiedlichen Objekte im Betriebsmodus beschrieben. Die Objekte können im Betriebsmodus nicht über die Menüs angesprochen werden. Beim Einschalten des Betriebsmodus erscheint automatisch Block 0 auf der Anzeige.

Bei Auftreten eines Kommunikationsfehlers zwischen dem MAC-Bediengerät und dem SPS-System wird eine entsprechende Fehlermeldung angezeigt. Das MAC-Bediengerät wird automatisch gestartet, wenn die Kommunikation mit dem SPS-System wiederhergestellt ist.

18.1 Auswahl von änderbaren Objekten

Mit den Pfeiltasten gelangen Sie von einem änderbaren Objekt zum anderen. Die Auswahl eines Objekts geschieht nach dem folgenden Prinzip: Die angenommene Ausgangsposition des Cursors befindet sich in der Mitte eines Kreuzes. Wenn Sie die Pfeiltaste nach rechts betätigen, wird das erste im Bereich A (siehe folgende Abbildung) gefundene Objekt ausgewählt.Wird in dem schmalen Feld rechts kein Objekt gefunden, wird der Bereich a abgesucht. Bei Betätigung der Pfeiltaste nach unten werden die Bereiche B und b abgesucht, mit der Pfeiltaste nach links die Bereiche C und c und mit der Pfeiltaste nach oben die Bereiche D und d.

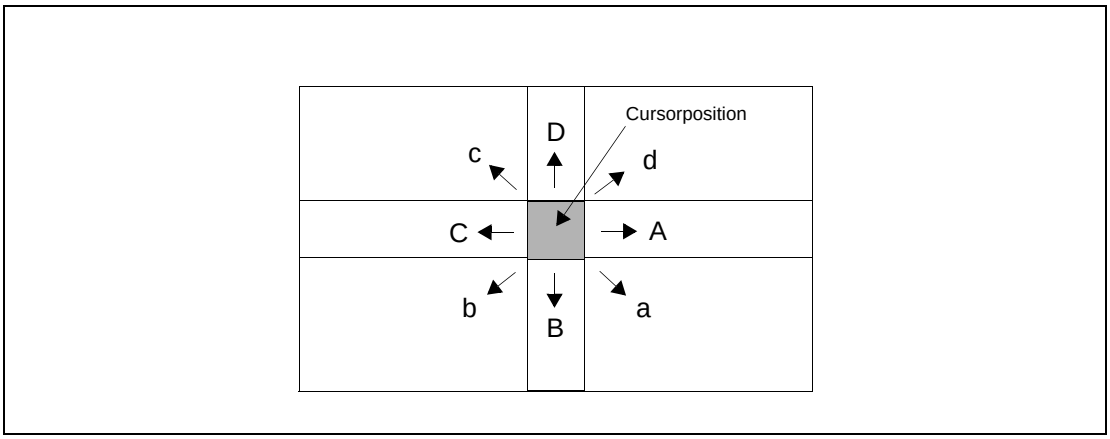

Abb. 18-1: *Suchbereiche der Pfeiltasten*

18.2 Änderungen in Grafik-Blöcken

Bewegen Sie sich mit Hilfe der Pfeiltasten schrittweise von einem änderbaren Objekt zum anderen. Selektierte Objekte sind mit einem blinkenden Rahmen markiert.

18.2.1 Digital-Objekte

Der Zustand von Digital-Objekten, Text-Objekten, Symbolen und gefüllten Objekten wird geändert, wenn Sie [ENTER] drücken. Sind die Funktionen INC und DEC mit Funktionstasten verknüpft, werden die mit dem Objekt verknüpften Operanden über diese Funktionstasten aktiviert bzw. deaktiviert.

18.2.2 Analog-Objekte

ASCII-Objekt

Markieren Sie das Objekt und geben Sie den gewünschten Text ein. Beenden Sie Ihre Eingabe mit [ENTER].

Multichoice-Objekt

Setzen Sie den Cursor auf das Objekt und betätigen Sie [ENTER]. Es wird eine Auswahlliste mit allen veränderbaren Zuständen angezeigt. Wählen Sie den gewünschten Zustand aus und betätigen Sie [ENTER].

Numerisches Objekt

Zum Ändern von numerischen Objekten geben Sie den gewünschten Wert ein und betätigen Sie [ENTER].

Potentiometer-Objekt

Das Objekt wird mit Hilfe der Pfeiltasten geändert, indem Sie den Cursor auf das Objekt setzen und [ENTER] betätigen. Der Wert läßt sich nun entsprechend der für das Objekt definierten Skalenschrittweite erhöhen bzw. verringern.

Das Objekt läßt sich aber auch über die Funktionen INC und DEC ändern, vorausgesetzt, diese sind mit Funktionstasten verknüpft (siehe auch Kapitel „Funktionstasten“).

Balken-Objekt

Die Min-/Max-Anzeige bei Balken-Objekten läßt sich mit [ENTER] auf den aktuellen Wert setzen.

18.2.3 Weitere Objekte

Digitaluhr

Die Digitaluhr wird gestellt, indem Sie das Objekt markieren und die gewünschte Zeit eingeben. Beenden Sie die Eingabe mit [ENTER].

HINWEIS

Verwenden Sie die Uhr des SPS-Systems, müssen Sie die Einstellungen im Betriebsmodus vormehmen.

Sprung-Objekt

Markieren Sie das Objekt und betätigen Sie [ENTER].

18.3 Änderungen in Textblöcken

Textblöcke bestehen aus Textzeilen mit dynamischen und statischen Objekten. Die dynamischen Objekte zeigen den aktuellen Status des mit dem Objekt verknüpften Operanden an.

Bestimmte dynamische Objekte sind veränderbar, d.h. ihr Status und ihr Wert läßt sich im Betriebsmodus verändern. Um ein solches Objekt zu verändern, bewegen Sie den Cursor mit den Pfeiltasten auf das entsprechende Objekt, so daß es markiert ist.

18.3.1 Digital-Objekt

Um ein digitales Objekt ändern zu können, müssen Sie es zunächst markieren. Mit [ENTER] verändern Sie dann den Status des Objekts.

18.3.2 Analog-Objekte

Analog- und Datums-/Zeitobjekt

Diese Objekte können Sie ändern, indem Sie den Cursor auf das entsprechende Objekt setzen. Geben Sie den neuen Wert ein und beenden Sie Ihre Eingabe mit [ENTER].

Bevor Sie [ENTER] drücken, können Sie die neue Eingabe verwerfen, indem Sie das Feld mit einer der Pfeiltasten [↑] oder [↓] verlassen. Dann bleibt der ursprüngliche Wert erhalten.

Text-Objekt

Sie können ein Text-Objekt ändern, indem Sie es auswählen und [ENTER] betätigen, wenn das Eingabefeld angezeigt wird. Je nachdem, wo sich das betreffende Objekt am Bildschirm befindet, erscheint das Eingabefeld auf der ersten oder der letzten Zeile. Ist der Text länger als eine Eingabezeile, wird das Eingabefeld automatisch verschoben. Beenden Sie Ihre Eingabe mit [ENTER].

Multichoice-Objekt

Um ein Multichoice-Objekt zu ändern, müssen Sie das Objekt zunächst mit den Pfeiltasten auswählen und dann [ENTER] betätigen. Darauf erscheint eine Auswahlliste, in der alle änderbaren Zustände enthalten sind. Wählen Sie den gewünschten Zustand aus und betätigen Sie [ENTER]. Die mit diesem Zustand verbundenen Operanden werden nun zwangsweise gesetzt.

Sprung-Objekt

Markieren Sie das Objekt und drücken Sie [ENTER].

18.4 Alarme

In Textblocks werden Alarme mit dem Text Alarm oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt (diese Anzeige können Sie bei der Konfiguration auch deaktivieren).

Der Alarm wird in einer Alarmliste mit dem vordefinierten Alarmtext angezeigt. In der Alarmliste sind alle Alarme entsprechend ihrer Zugehörigkeit zu den definierten Alarmgruppen enthalten. Der jeweils neueste Alarm wird an oberster Stelle angezeigt. Die Größe der Alarmliste (in kByte) kann bei der Konfiguration festgelegt werden. Die Alarmliste wird durch einen Sprung zum Alarmblock aufgerufen. Zu jedem Alarm wird der entsprechende Zustand angezeigt.

Folgende Zustände können Alarme haben:

Symbol	Status
*	aktiv, unquittiert
$	nicht aktiv, unquittiert
-	aktiv, quittert
<leer>	nicht aktiv, quittiert

Tab. 18-1: *Alarmzustände*

Um zum Alarmblock zu gelangen, müssen Sie entweder die Taste [LIST] betätigen oder einen Sprung zum Systemblock 990 in einem Textblock definieren. Es ist auch möglich, durch das SPS-System über das Anzeige-Signal für Block 990 eine Liste anzeigen zu lassen.

Zum Quittieren eines Alarms setzen Sie den Cursor auf die Zeile, die den Alarm enthält, und betätigen [ACK]. Ist ein Drucker angeschlossen, können Sie Alarme auch direkt, wenn sie auftreten oder ihren Zustand ändern, ausdrucken lassen. Dies sollte bei der Definition des Alarms gleich festgelegt werden. Beim Ausdruck des Alarms wird das Datum, die Uhrzeit, der Status und der Alarmtext mit angegeben.

Sie gelangen zum vorherigen Block durch Betätigen von [PREV].

Der aktuelle Inhalt einer Alarmliste kann durch Setzen des Druckeroperanden für Block 990 ausgedruckt werden.

18.4.1 Verbindung zwischen Blöcken und Alarmen

Sie haben die Möglichkeit, Text- oder Grafik-Blöcke mit Alarmen zu verbinden. Dadurch kann ein Bediener, der bei einem auftretenden Alarm oder in einer Alarmliste die Taste INFO betätigt, zur Information einen Block angezeigt bekommen. Dieser Block kann dann Informationen über die Ursachen des Alarms und über Gegenmaßnahmen geben.

18.5 Grafische Alarmanzeige im Betriebsmodus

Die grafische Alarmanzeige kann vom Benutzer geändert werden. Sie können die Funktionstasten mit bestimmten Funktionen belegen, z.B. zum Vergrößern / Verkleinern der Schrift auf der Alarmanzeige oder zum Durchblättern. Außerdem können Sie bestimmen, ob Datum und Uhrzeit angezeigt werden sollen.

Alarme können zu Gruppen zusammengefaßt und nach Auswahl angezeigt werden. Beim E300 können Alarmgruppen über die links/rechts-Pfeiltasten ausgewählt werden.

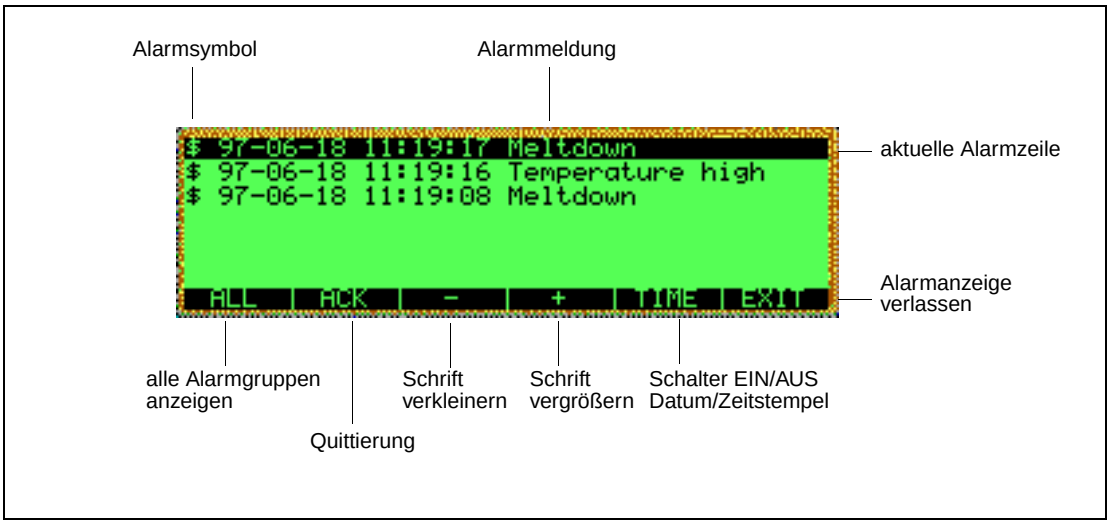

Abb. 18-2: *Grafische Alarmanzeige*

18.6 Zeitschaltuhren

Die Anzeigetafel mit den Zeitschaltuhren wird aufgerufen, wenn Sie den Systemblock 991 entweder mit Hilfe eines Sprung-Objekts oder über den mit dem Block verknüpften digitalen Operanden aktivieren. Bewegen Sie den Cursor zu der gewünschten Zeile und betätigen Sie [ENTER], um die Werte einer bestimmten Zeitschaltuhr zu lesen oder zu ändern. Um die Werte von Zeitschaltuhren im Betriebsmodus ändern zu können, muß jedoch die Option „Zeitschaltuhren (Time channel)“ im Online-Settings-Menü des Setup-Menüs auf JA stehen. Betätigen Sie die Taste [DONE], wenn Sie die Definition einer Zeitschaltuhr beendet haben. Das Zeitschaltuhr-Menü können Sie mit [PREV] verlassen. Daraufhin wird der Block wieder angezeigt, von dem aus der Zeitschaltuhr-Block aktiviert wurde.

18.7 Paßwort

Sie können ein Paßwort im Betriebsmodus mit der Funktion LOGSET ändern. Wenn Sie die mit dieser Funktion verbundene Funktionstaste betätigen, erscheint eine Dialogbox, in der Sie das Paßwort zu jeder Sicherheitsstufe ändern können.

HINWEIS Für den Block 0 kann keine Sicherheitsstufe definiert werden

18.8 Funktionstasten

Je nach Programmierung der Funktionstaste wird der mit dieser Taste verknüpfte digitale Operand bei Betätigung gesetzt oder zurückgesetzt. Dabei sind die folgenden Einstellungen möglich:

Momentary bedeutet, daß das Signal nur so lange aktiviert bleibt, so lange die Funktionstaste betätigt wird.
Toggle bedeutet, daß das Signal mit jedem weiteren Tastendruck aktiviert oder deaktiviert wird.
Set bedeutet, daß das Signal aktiviert wird und bleibt, unabhängig von weiteren Tastenbetätigungen.
Reset bedeutet, daß das Signal deaktiviert wird und bleibt, unabhängig von weiteren Tastenbetätigungen.

18.9 LEDs

Jede Leuchtdiode wird über den Wert des mit ihr verbundenen Analogregisters gesteuert.

19 Bedienung über Tastatur

Das folgende Kapitel behandelt, wie das MAC-Bediengerät aufgebaut ist und wie es über das eingebaute Tastenfeld bedient wird.

19.1 Betriebsarten

Das MAC-Bediengerät verfügt über folgende drei Betriebsarten:

- Programmiermodus
- Betriebsmodus
- Konfigurationsmodus

Sie können zwischen Programmier- (PROG) und Betriebsmodus (RUN) umschalten, indem Sie gleichzeitig die Tasten [←] und [MAIN] betätigen.

Für die manuelle Umschaltung zwischen Betriebs- und Programmiermodus können Sie ein Paßwort definieren. Siehe auch Kapitel 17 „Paßwort“.

In den Konfigurationsmodus wechseln Sie, indem Sie PROG auswählen und bei Erscheinen der Eingangsmaske eine beliebige Taste betätigen.

Im Konfigurationsmodus werden alle Grundeinstellungen vorgenommen. Dazu gehören die Auswahl des SPS-Systems, der Menüsprache, des Zeichensatzes und des Datums-/Zeitformats.

Im Programmiermodus wird die Applikation erstellt. Hier können Sie Text- und Grafikblöcke erzeugen sowie Zeitschaltuhren, Alarme, Produktionsmethoden (Rezepturen) und Funktionstasten definieren. Wir empfehlen Ihnen, das MAC-Bediengerät über einen PC mit der Software MAC Programmer + zu programmieren.

HINWEIS Damit die Applikation lauffähig ist, muß für das Objekt ein Block 0 definiert werden.

Die Ausführung und Überwachung der Applikation erfolgt im Betriebsmodus. Hier können Sie die Veränderung der verschiedenen Objekte sehen und bei bestimmten Objekten auch selber Veränderungen vornehmen. Voraussetzung hierfür ist, daß das MAC-Bediengerät an ein SPS-System angeschlossen ist.

19.2 Tastatur

19.2.1 Tastenfeld

Das MAC-Bediengerät verfügt über ein kompaktes Tastenfeld. Die numerischen Tasten sind mit mehreren Funktionen belegt, mit dem Alphabet A bis Z sowie mit Sonderzeichen, die Sie erreichen, indem Sie eine bestimmte Taste 1 bis 5 mal betätigen.

Die Pfeiltasten dienen dazu, den Cursor in einem Menü oder einer Dialogbox zu bewegen.

Mit [ENTER] bestätigen Sie vorgenommene Einstellungen und gehen zur nächsten Zeile bzw. zur nächsten Ebene.

Mit [PREV] kehren Sie zum vorherigen Block zurück.

Mit [LIST] rufen Sie die Alarmliste auf.

Mit [ACK] quittieren Sie einen Alarm in der Alarmliste.

Mit [MAIN] springen Sie im Betriebsmodus zum Block 0 (Hauptmenü).

Mit [←] löschen Sie die Zeichen links vom Cursor.

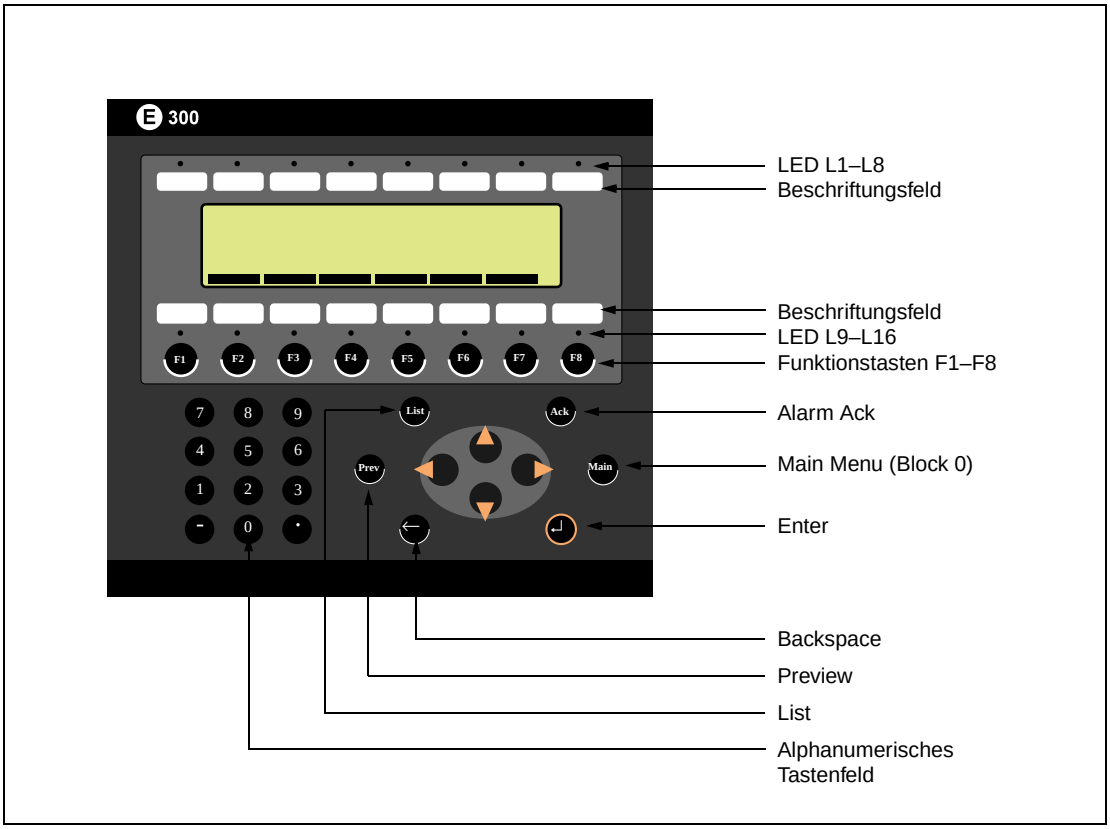

Abb. 19-1: *Bedientasten des MAC E300*

19.2.2 Tastenkombinationen

Beim MAC-Bediengerät gibt es drei Tastenkombinationen mit folgenden Funktionen:

Tastenkombination	Funktion
[←] [MAIN]	Umschalten zwischen Programmier- und Betriebsmodus
[←] [F1]	Halten Sie diese Tastenkombination während des Hochfahrens gedrückt, um das Herunterladen von Systemprogrammen zu aktivieren (siehe auch Anhang).
[←] [PREV]	Aufruf der Infoseite (siehe auch Abschnitt A.1.3 „Infoseite“).

Tab. 19-1: *Tastenkombinationen*

19.3 Infozeile

Die Infozeile am MAC-Bediengerät enthält die Funktionen, mit denen die unter der Zeile befindlichen Funktionstasten belegt sind. Die Belegung der Tasten ist unterschiedlich, je nachdem, welche Ebene gerade aktiv ist. Die Infozeilen werden nur im Programmiermodus angezeigt.

Funktion	Bedeutung
NEXT	Weiter zur nächsten Ebene. Vorgenommene Einstellungen werden gespeichert.
LEAVE	Zurück zur vorherigen Ebene
TOGGLE	Hin- und herschalten
LIST	Auswahlliste anzeigen
INSERT	Einfügen
DELETE	Löschen
HELP OFF	Infozeile nicht anzeigen
SELECT	Objekt markieren
SNAP OFF/ON	SNAP ON = in 8-Pixel-Schritten bewegen/Größe ändern. OFF = 1-Pixel-Schritte.
NEWOBJ	Neues Objekt erzeugen
PREVOBJ	Vorheriges Objekt anzeigen
NEXTOBJ	Nächstes Objekt anzeigen
EDITOBJ	Objekt bearbeiten
DELOBJ	Objekt löschen
MOVE	Objekt bewegen
SIZE	Größe des Objekts ändern
ENLARGE	Schriftgröße im Objekt vergrößern
REDUCE	Schriftgröße im Objekt verkleinern

Tab. 19-2: *Infozeile*

19.4 Menüsystem

Das MAC-Bediengerät verfügt über ein durchgängiges Menüsystem, mit dem der Anwender leicht Eingaben vornehmen und das System überwachen kann. Die Menüauswahl erfolgt generell in folgende Weise:

Markieren Sie einen Menüpunkt, indem Sie den Cursor mit Hilfe der Pfeiltasten darauf setzen und [Next] drücken. Wenn der Textblock mehr Informationen enthält, als auf dem Bildschirm angezeigt werden kann, können Sie ihn mit den Pfeiltasten weiter vor- und zurücklaufen lassen. Drücken Sie [LEAVE], um ein Menü zu verlassen.

19.5 Bearbeitung von Grafik-Objekten

Grafik-Objekte können mit Hilfe der Pfeiltasten in 8-Pixel-Schritten bewegt und vergrößert bzw. verkleinert werden. Diese Funktion wählen Sie durch Betätigen von [SNAP OFF] aus.

Um im Bearbeitungsmodus von einem Objekt zum nächsten zu gelangen, betätigen Sie erst [SELECT] und dann [NEXTOBJ]. Das markierte Objekt wird invers dargestellt, und der Objekttyp ist in einer Box angezeigt. Wenn Sie bei einem markierten Objekt die Taste [EDITOBJ] drükken, können Sie die Parameter dieses Objekts bearbeiten. Mit [DELOBJ] löschen Sie das Objekt, und mit [LEAVE] verlassen Sie die Funktion. Wenn Sie ein Objekt auswählen und [MOVE] oder [SIZE] drücken, können Sie mit Hilfe der Pfeiltasten das Objekt bewegen bzw. seine Größe verändern.

19.6 Einstellen der Echtzeituhr und des Anzeigeformates

Die Einstellung der Echtzeituhr und des Anzeigeformates im Bediengerät erfolgt unter **Setup, Date/Time format.**

Wählen Sie dort die Uhr des Bediengerätes aus. Das Datum und die Zeit werden nun angezeigt. Mit [SET] können Sie die Einstellungen ändern. Bestätigen Sie anschließend die Einstellungen.

Im Editier-Modus können Sie den Cursor mit den Pfeiltasten bewegen. Betätigen Sie [NEXT] zum Bestätigen oder brechen Sie den Editier-Modus ab, bevor Sie [ENTER] betätigen.

HINWEIS

Änderungen der Uhrzeit und des Datums können nur im Betriebsmodus vorgenommen werden. Hierzu muß ein veränderbares Datum/Uhrzeitobjekt definiert sein.

20 Modemübertragung

Konfigurationsbeispiel

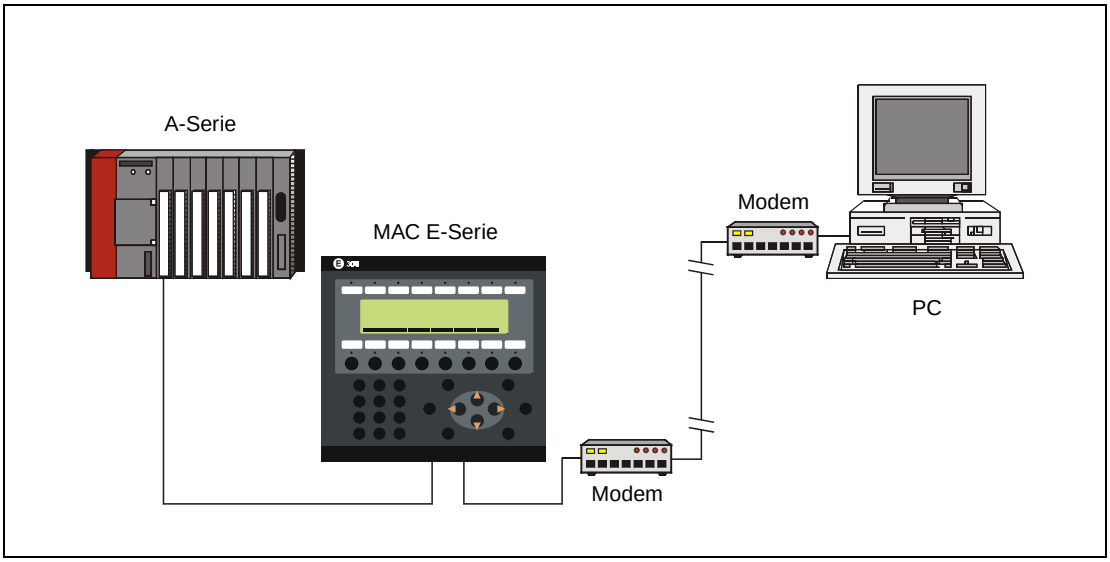

Abb. 20-2: *Konfigurationsbeispiel*

AT-Befehle

HINWEIS Diese AT-Befehle gelten nur für ein ELSA 28.8 TQV und sollen das Beispiel verdeutlichen.

Befehl	Beschreibung
AT	Ankündigung eines Befehls
&F	Werkseinstellungen laden
Q1	Stummschalten
&D0	DTR-Signal ignorieren
\N1	Keine Flußkontrolle
S0=1	Automatisches Abnehmen nach 1 × klingeln
&W	Einstellungen speichern

Tab. 20-3: *AT-Befehle*

Beachten Sie bei der Modemübertragung unbedingt die folgenden Punkte.

- Da nicht alle Modems die gleichen AT-Befehle verwenden, muss für die Initialisierung unbedingt das entsprechende Modemhandbuch zu Rate gezogen werden.
- Wird die Flusskontrolle nicht deaktiviert, kann es bei der Übertragung von Treibern zum Zusammenbruch der Kommunikation kommen.

Initialisierung des Modems

HINWEIS Dieses Beispielt gilt nur bei Verwendung eines ELSA 28.8 TQV.

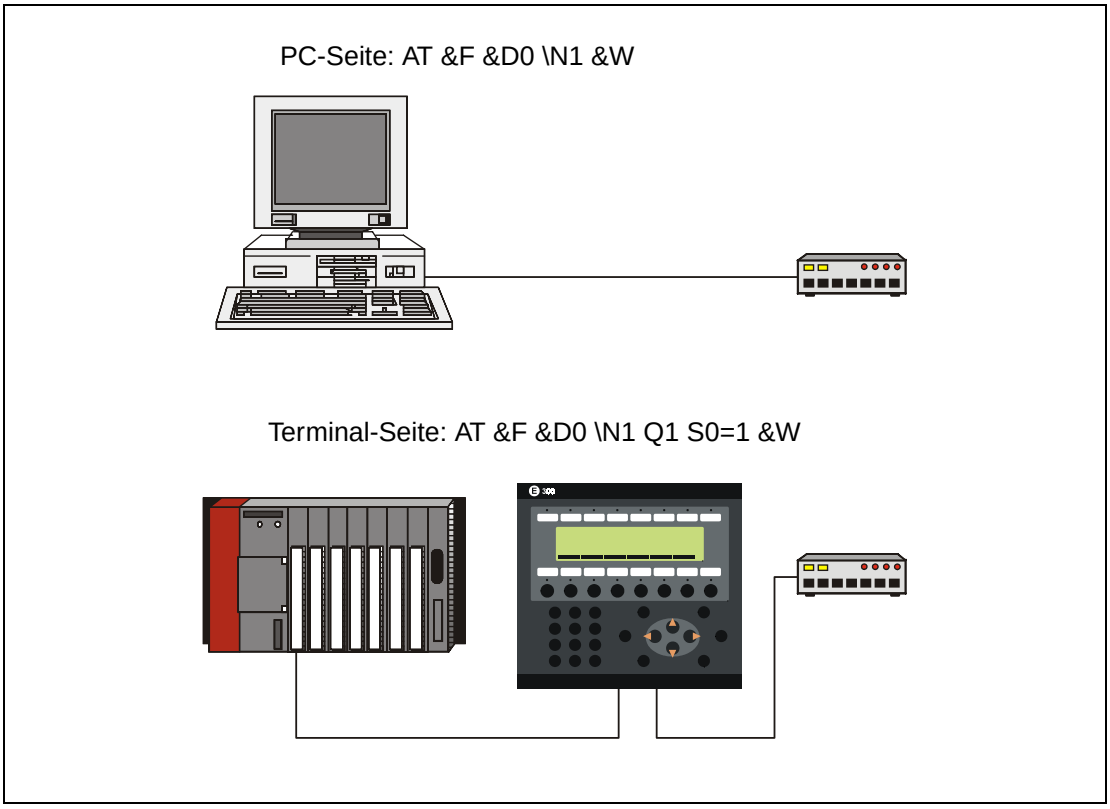

Abb. 20-3: *Initialisierung des Modems*

Verbindungskabel (Modem mit MAC E-Serie)

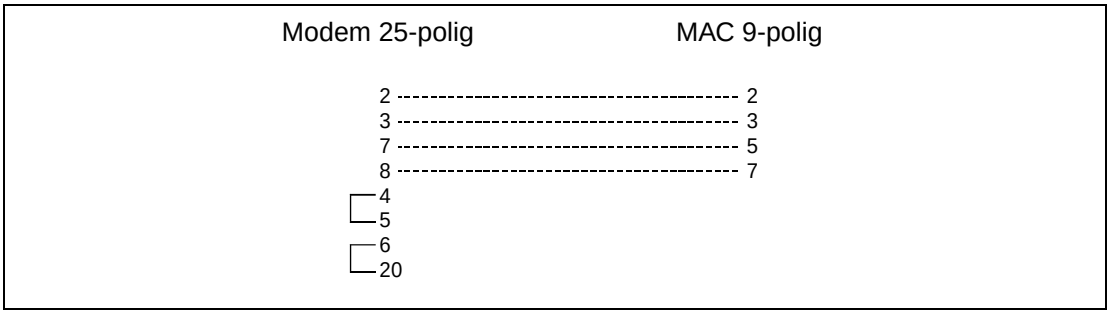

Abb. 20-4: *Verbindungskabel*

Verbindungskabel (Modem mit dem PC)

Hier kommt das vom Modemhersteller mitgelieferte Standardmodemkabel zum Einsatz.

Verbindungsaufbau

Der Verbindungaufbau kann mit einem Terminalprogramm (z.B. Hyperterminal) realisiert werden.

Kommunikationsparameter

Die Kommunikationsparameter werden im Menü „Transfer/Comm.settings“ vorgenommen.

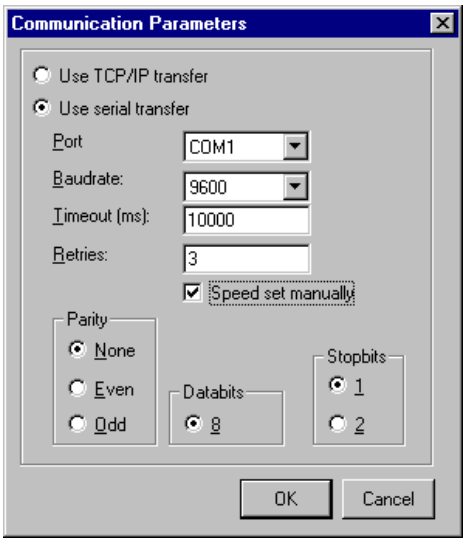

Abb. 20-5: *Das Menü Communication Parameters*

HINWEIS

Für die Übertragung eines MPP-Programms in das Terminal via Modem muss das Terminal manuell in den Transfermodus geschaltet werden, ausserdem muss in den Kommunikationsparametern „Speed set manually“ angeklickt werden.

Bitte beachten Sie: Die Option „Automatic terminal RUN/TRANSFER switching“ muss deaktiviert sein.

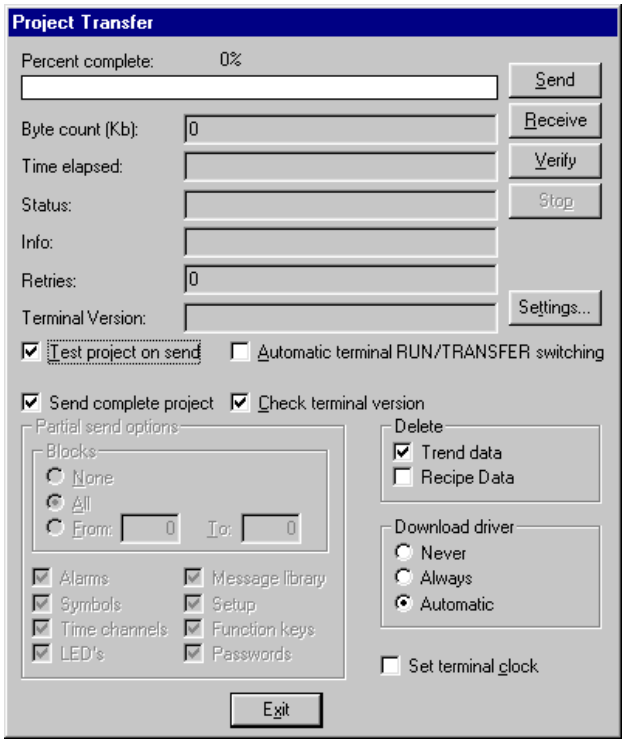

Abb. 20-6: *Das Menü Project Transfer*

Soll die Funktion „Automatic terminal RUN/TRANSFER switching“ verwendet werden, muss eine Baudrate von 2400 baud (über die gesamte Modemstrecke) eingestellt werden.

Die Option „Speed set manually“ darf nicht angewählt werden.

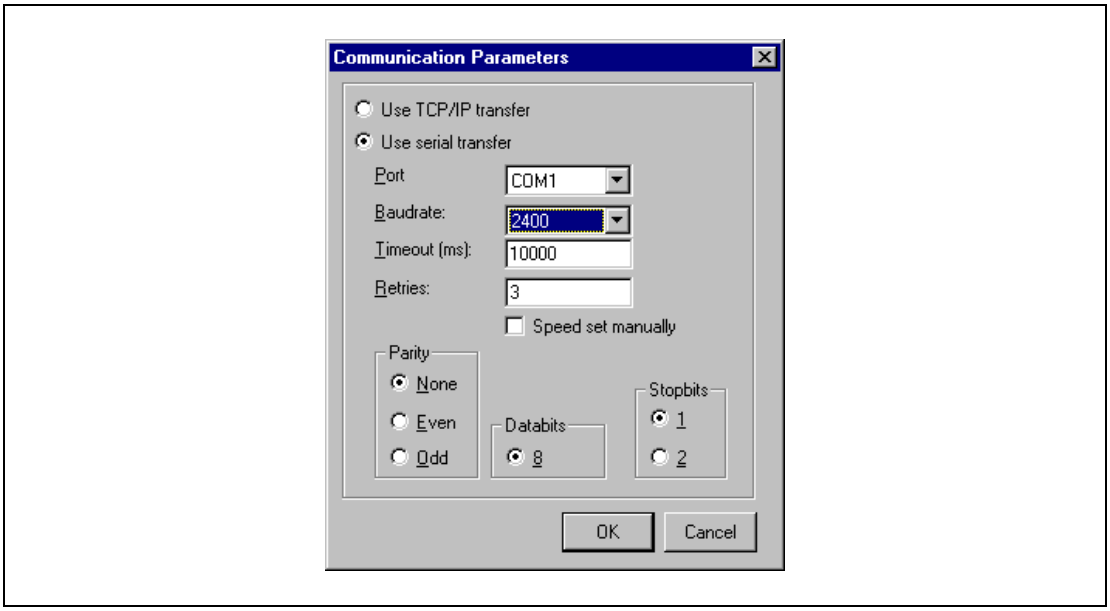

Abb. 20-7: *„Speed set manually“ muss deaktiviert sein*

Für diese Funktion muss „Automatic terminal RUN/TRANSFER switching“ aktiviert werden.

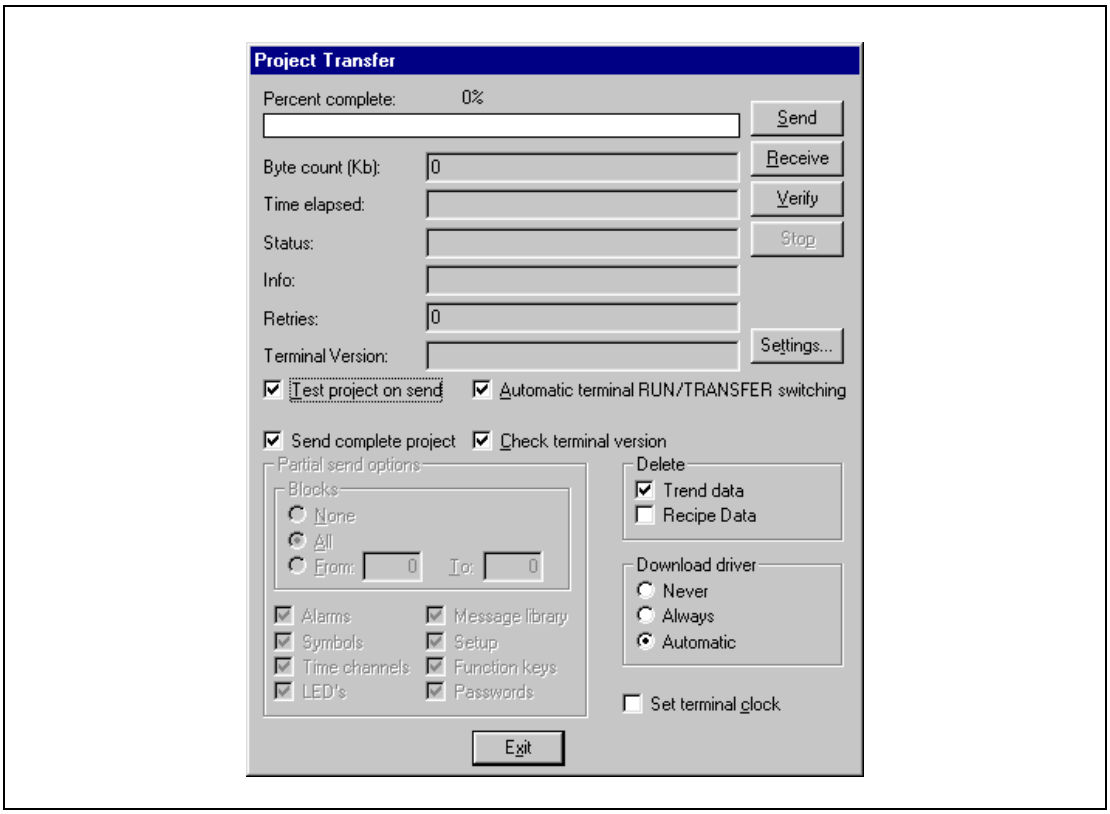

Abb. 20-8: *„Automatic terminal RUN/TRANSFER switching“ muss aktiviert sein*

21 Anschluß an ein Allen Bradley SPS-System

Dieses Kapitel beschreibt den Anschluß eines Bedienterminals der MAC E-Serie an ein SPS-System der Firma Allen Bradley und deren Kommunikation. Die Adressierung eines Moduls im SPS-System von Allen Bradley erfolgt wie gewohnt. In einigen SPS-Systemen kann zwischen dem Bedienterminal und der SPS kein Datenaustausch stattfinden, da die SPS-Systeme schreibgeschützt sind. Nähere Informationen zu den Allen Bradley-Systemen entnehmen Sie bitte den jeweiligen Bedienungsanleitungen.

Die Bediengeräte der MAC E-Serie unterstützen die folgenden SPS-Typen:

- PLC5 mit Unterstützung der DF1-Befehle schreib-/lesegeschützt mit 3 Adreßfeldern.
- SLC 500-Serie
- MicroLogix 1000-Serie

21.1 Einstellungen am Bediengerät

Für die Kommunikation mit einer Allen Bradley-SPS müssen am Bediengerät die folgenden Einstellungen vorgenommen werden.

Projekteinstellungen

Beim Anlegen eines Projektes entscheiden Sie, mit welcher SPS das Projekt zusammen arbeiten soll. Wählen Sie Allen Bradley DF1 wenn Sie das Bediengerät an einer Allen Bradley SPS einsetzen wollen.

Schnittstellenparameter

Parameter	Einstellungen
Schnittstelle	RS422/RS232
Baudrate	600–19200
Datenbits	8
Stoppbits	1
Parität	Keine
Remote-Knoten	1, kann eingestellt werden. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte den Handbüchern zur Allen Bradley DF1.
Dieser Knoten	0, kann eingestellt werden. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte den Handbüchern zur Allen Bradley DF1.

Tab. 20-1: *Einstellung der Schnittstellenparameter*

21.2 Kommunikationsprotokoll

Das Allen Bradley Kommunikationsprotokoll DF1 wird verwendet. Die Kommunikation ist Voll Duplex. Das Bediengerät sendet Befehle an die SPS, beantwortet aber keine Befehle von der SPS.

Notwendige Einstellungen am Bediengerät

- Schnittstellenparameter, siehe oben.

Einstellungen im SPS-System

- CRC-16 Prüfsumme
- Voll Duplex

21.3 Adressierung

Das Allen Bradley SPS-System besteht aus einer Zahl von Operanden, die durch Buchstaben und Operandenadressen identifiziert werden. Die Operanden der Adressen 0 bis 7 sind fest definierte Operanden, die von der SPS verwendet werden. Zusätzliche, frei definierbare Speicherbereiche können durch die Angabe des Identifikations-Buchstabens und einer Operandenadresse von 9 bis 255 (siehe Tabelle 20-3) angesprochen werden. Die Adressenbereiche der Operanden B (Bit), T (Timer), C (Counter), R (Control) und N (Integer) können so erweitert werden.

Operanden	Identifikation	Operandenadresse
Output	O	0
Input	I	1
Status	S	2
Bit	B	3
Timer	T	4
Counter	C	5
Control	R	6
Integer	N	7

Tab. 20-2: *Fest definierte Operanden*

Operanden	Identifikation	Operandenadresse
Bit	B	9–255
Timer	T	
Counter	C	
Control	D	
Integer	N	

Tab. 20-3: *Frei definierbare Operanden*

Adressierungsbeispiele

Die normale Adressierung erfolgt in der Form:

N7:15

N = Operandenidentifikation
7 = Operandenadresse
: = Elementenabtrennung
15 = Element

- Adressierung von Worten in einem Element:

  T4:15.1

  T = Operandenidentifikation
  4 = Operandenadresse
  : = Elementenabtrennung
  15 = Element
  . = Wortabtrennung
  1 = Wort

- Adressierung von Bits in einem Element:

  T4:15/1

  T = Operandenidentifikation
  4 = Operandenadresse
  : = Elementenabtrennung
  15 = Element
  / = Bitabtrennung
  1 = Bit

- Adressierung von Kombinationen aus Worten und Bits:

  I1:0.1/5

  I = Operandenidentifikation
  1 = Operandenadresse
  : = Elementenabtrennung
  0 = Element
  . = Wortabtrennung
  1 = Wort
  / = Bitabtrennung
  5 = Bit

Nähere Informationen zu den Allen Bradley-Systemen entnehmen Sie bitte den jeweiligen Bedienungsanleitungen.

21.3.1 Syntax der Adressierung

Eingänge

Eingänge werden als Element des Eingangsoperanden adressiert, unabhängig vom Steckplatz, auf dem das Modul montiert ist. Dabei entspricht die Elementenadresse der Wortadresse im Operanden. Die Bitadresse ist gleich der Bitadresse im Element. Wörter werden nicht verwendet.

Beispiel ▽

SPS SLC 500 mit einem zwei Steckplätze belegenden Erweiterungsmodul, bestückt mit einer Karte mit 16 Ausgängen auf dem ersten Steckplatz und einer Karte mit 8 Eingängen auf dem zweiten Steckplatz. In diesem Fall sieht der Eingangsoperand wie folgt aus:
I0: 0000000000 Element 0
I2: 00000000 Element 1
Der erste Steckplatz wird beim Eingangsoperanden weggelassen. Die Adresse für Eingangsbit 4 in Steckplatz 2 ist I:1/4, Element 1 Bit 4.

△

Ausgänge

Ausgänge werden als Element des Ausgangsoperanden adressiert, unabhängig vom Steckplatz, auf dem das Modul montiert ist. Dabei entspricht die Elementenadresse der Wortadresse im Operanden. Die Bitadresse ist gleich der Bitadresse im Element. Wörter werden nicht verwendet.

Beispiel ▽

SPS SLC 500 mit einem zwei Steckplätze belegenden Erweiterungsmodul, bestückt mit einer Karte mit 8 Eingängen auf dem ersten Steckplatz und einer Karte mit 16 Ausgängen auf dem zweiten Steckplatz. In diesem Fall sieht der Ausgangsoperand wie folgt aus:
O0: 00000000 Element 0
O2: 0000000000000000 Element 1
Der erste Steckplatz wird bein Ausgangsoperanden weggelassen. Die Adresse für Ausgangsbit 12 in Steckplatz 2 ist O:1/12, Element 1 Bit 12.

△

System und Integer

Die Elementadresse für diese Operanden entspricht der Wortadresse in einem Operanden. Bit-Adressierung ist zulässig, Wortadressierung ist nicht zulässig.

Binär

Die Elementadresse dieses Operanden entspricht der Wortadresse in einem Operanden. Die Bitadresse muß immer mit gesezt werden. Es kann eine größere Bitadresse als 15 angegeben werden, wenn die Elementadresse nicht gesetzt wird. In diesem Fall kann das Bit direkt adressier werden, z.B. B3/100. Bit-Adressierung ist zulässig, Wortadressierung ist nicht zulässig.

Timer, Counter und Control

Ein Element dieser Operanden besteht aus drei Wörtern. Die Adressierung entspricht der Adressierung von Wörtern oder Kombinationen aus Wörtern und Bits (siehe oben). Zur Adressierung können auch vordefinierte Platzhalter anstelle der Wort- und Bitadressen gesetzt werden. Weite Informationen hierzu entnehmen Sie bitte den entsprechenden Bedienungsanleitungen.

21.4 Anschluß an die SPS

Der Anschluß erfolgt nach dem Muster „Point-to-point“ Master/Slave. Die SPS wird über ein Anschlußkabel oder ein Modem an eine Kommunikationsschnittstelle des Bediengeräts angeschlossen.

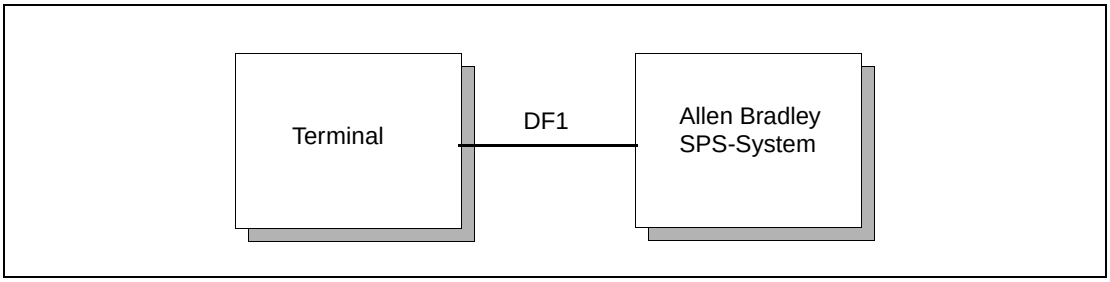

Abb. 20-1: *Anschluß an ein Allen Bradley SPS-System*

HINWEIS Eine Netzwerkkommunikation über IFC 50E im Allen Bradley SPS-System nicht möglich.

21.4.1 MicroLogix

Schließen Sie das Kabel Allen Bradley 1761-CBL-PM02 an das SPS-System an.
Zwischen diesem Kabel und dem Bediengerät muß ein spezielles Kabel zwischengeschaltet werden. Dieses Kabel muß wie folgt beschaltet sein.

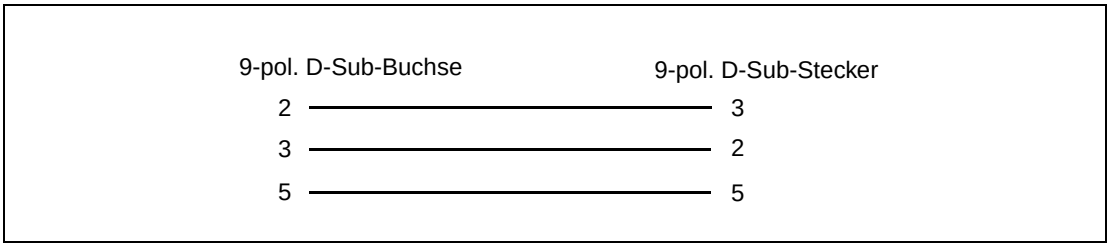

Abb. 20-2: *Beschaltung des Verbindungskabel*

Zur Nutzung des Transparentmodus muß der PC, der für die Programmierung verwendet wird, an die 25polige Schnittstelle am Bediengerät über ein RS422/RS485-Modem angeschlossen werden.

21.4.2 RS232-C/DH485-Schnittstelle, 1747-KE (SLC-Serie)

Das Modul 1747-KE ist für den Einsatz eines SLC 500-, SLC 5/01- oder SLC 5/02-Prozessors erforderlich. Es gibt eine DF1-Anschluß an den CPU-Modulen SLC 5/03 und SLC 5/4, es wird aber empfohlen ein 1747-KE-Modul einzusetzen. Das Kabel 1747-C13 von Allen Bradley wird zwischen dem DH485-Anschluß an der SPS und dem DH485-Anschluß an dem 1747-KE-Modul angeschlossen.

Das Standardkabel MAC-PROG-PC-CAB-R2 wird zwischen der RS232-Schnittstelle am Bediengerät und der DF1-Schnittstelle am 1747-KE-Modul angeschlossen.

HINWEIS Transparentmodus ist bei diesem Modul nicht möglich.

A Anhang

A.1 Systemkonfiguration

A.1.1 Löschen des Speichers

Im Setup-Menü des Bediengerätes finden Sie die Funktion „Speicher löschen“. Wenn Sie den Applikationsspeicher (Projektspeicher) des MAC-Bediengeräts löschen, entfernen Sie alle Blöcke sowie Ihre Definitionen von Alarmen, Zeitschaltuhren, Funktionstasten und Systemoperanden.

Parameter	Bedeutung
Enter	Löschen des Speichers. Nach erfolgtem Löschen wird automatisch das Konfigurationsmenü angezeigt.
Prev	Rückkehr zur vorherigen Ebene ohne Löschen des Speichers

Tab. A-1: *Löschen des Speichers*

HINWEIS

Beim Löschen des Speichers werden alle im MAC-Bediengerät gespeicherten Daten endgültig entfernt. Ausgenommen sind die Einstellungen für Landessprache, Zeichensatz, SPS-Auswahl sowie die Kommandozeilenparameter. Alle anderen Parameter werden gelöscht oder mit den Standardwerten überschrieben.

1.1.2 Systemprogramm herunterladen

Das Bediengerät enthält ein Systemprogramm (Betriebssystem), das bei Auslieferung im Speicher des MAC-Bediengeräts enthalten ist. Dieses Systemprogramm kann ausgetauscht werden, z.B. beim Aufrüsten auf neuere Versionen. Dazu wird folgendes benötigt:

- Personal Computer
- PC-Software ↔ E300 Programmierkabel MAC-PC-CAB-R2
- PC-Softwarepaket HMI-Tools
  (auf der CD des MAC Programmer+ enthalten)
- Datei mit dem neuen Systemprogramm (z.B. E300V4xx.BIN)

Vorgehensweise:

① Schließen Sie das Programmierkabel zwischen dem PC und dem MAC-Bediengerät (RS232C) an.

② Halten Sie beim Hochfahren die Tasten [←] und [F1] gedrückt. Eine LED blinkt jetzt grün, und der Bildschirm zeigt nichts an. Am E300 selbst sind keine Einstellungen erforderlich.

③ Starten Sie die Datei „SYSLOAD.EXE“ aus den MHI-Tools.

④ Stellen Sie die Schnittstellenparameter ein („Options/Comm.settings“).

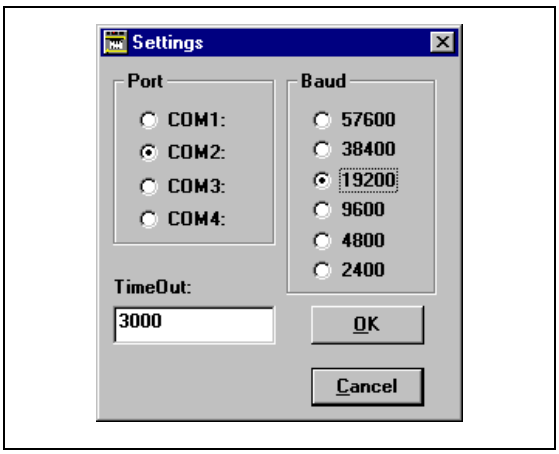

Abb. A-3:
Menü „Settings“ mit den Einstellungen COM2 und 19.200 Baud

⑤ Wählen Sie das entsprechende Systemprogram aus.

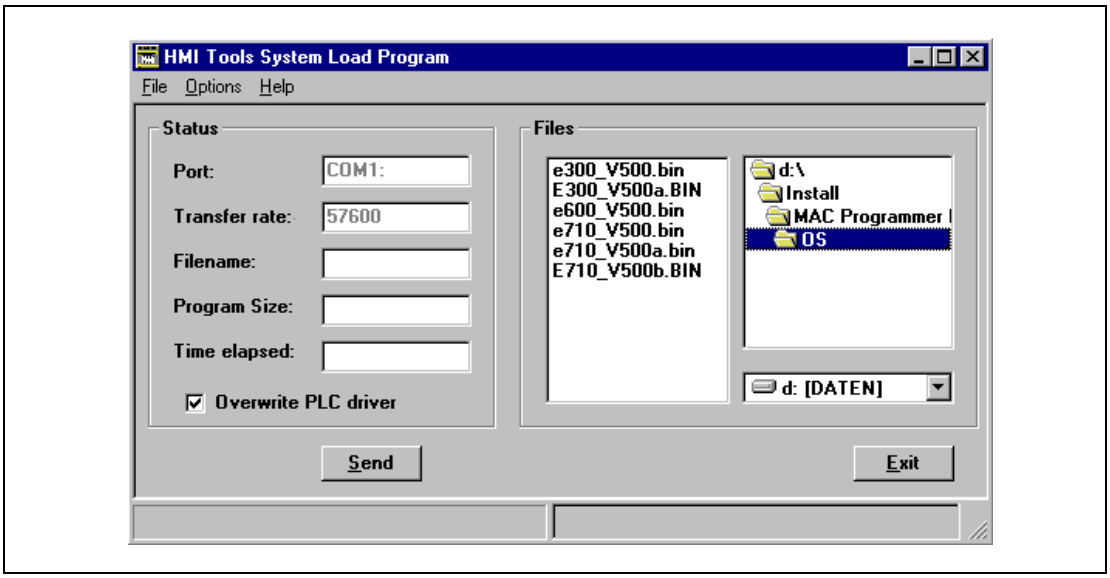

Abb. 1-4: *Beispiel: Ausgewählte Datei „E300V403.BIN“*

⑥ Klicken Sie auf die Schaltfläche „Send“, um das neue Systemprogramm in das Terminal zu übertragen.

A.1.3 Infoseite

Das Bediengerät enthält eine Infoseite, die Sie durch Betätigen der Tastenkombination [←] und [PREV] aufrufen können.

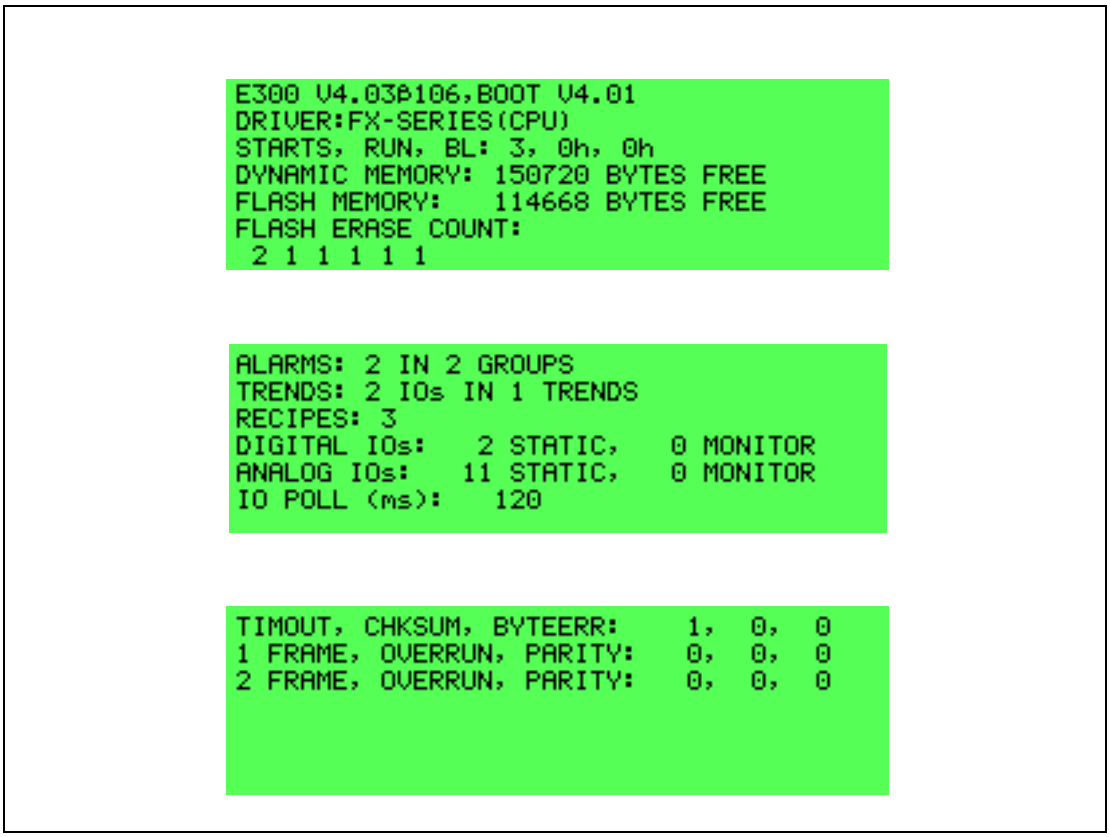
E300 V4.03B106,BOOT V4.01
DRIVER:FX-SERIES(CPU)
STARTS, RUN, BL: 3, 0h, 0h
DYNAMIC MEMORY: 150720 BYTES FREE
FLASH MEMORY: 114668 BYTES FREE
FLASH ERASE COUNT:
2 1 1 1 1 1
ALARMS: 2 IN 2 GROUPS
TRENDS: 2 IOs IN 1 TRENDS
RECIPES: 3
DIGITAL IOs: 2 STATIC, 0 MONITOR
ANALOG IOs: 11 STATIC, 0 MONITOR
IO POLL (ms): 120
TIMOUT, CHKSUM, BYTEERR: 1, 0, 0
1 FRAME, OVERRUN, PARITY: 0, 0, 0
2 FRAME, OVERRUN, PARITY: 0, 0, 0

Abb. A-5: *Infoseite*

Parameter	Bedeutung
STARTS	Angabe, wie oft das Bediengerät gestartet wurde.
RUN	Anzahl der Betriebsstunden des Bediengeräts
BL	Angabe, wieviele Stunden die Hintergrundbeleuchtung eingeschaltet war.
DYNAMIC MEMORY	Freier RAM-Speicherplatz (Arbeitsspeicher)
FLASH MEMORY	Freier Flash-Speicher (Projekt-Speicher)
FLASH ERASE CNT	Angabe, wie oft jeder Bereich des Flash-Speichers schon gelöscht wurde.
ALARMS	Anzahl der Alarme und Alarmgruppen in der Applikation
TRENDS	Anzahl der Trend-E/As und Trendobjekte in der Applikation
RECIPES	Anzahl der Produktionsmethoden in der Applikation.
DIGITAL IOs	Anzahl kontinuierlich überwachter digitaler E/As (statisch) sowie Anzahl im aktuellen Block (Monitor)
ANALOG IOs	Anzahl kontinuierlich überwachter analoger E/As (statisch) sowie Anzahl im aktuellen Block (Monitor)
IO POLL	Zeit in ms zwischen zwei Ablesungen derselben E/A. Aktueller Wert, Mindest- und Höchstzeit.
TIMEOUT	Anzahl der Zeitüberläufe bei der Kommunikation
CHKSUM	Anzahl der Prüfsummenfehler bei der Kommunikation
BYTEERR	Anzahl der Byte-Fehler bei der Kommunikation
FRAME	Anzahl der Protokollfehler pro Schnittstelle (1 = RS422; 2 = RS232)
OVERRUN	Anzahl der Übertragungsfehler pro Schnittstelle
PARITY	Anzahl der Paritätsfehler pro Schnittstelle

Tab. A-2: *Parameter der Infoseite*

A.1.4 Kontraste

Im Programmiermodus können Sie die Kontrasteinstellung unter dem entsprechenden Menüpunkt (Contrast settings) im Setup-Menü vornehmen. Im Betriebsmodus können Sie die Einstellungen verändern, wenn Sie einen Sprung zum Systemblock 997 ausführen.

Programmiermodus

Wählen Sie im Setup-Menü „Kontrasteinstellung“ (Contrast settings) aus. Wenn Sie F5 betätigen, wird die Anzeige heller, wenn Sie F6 betätigen, wird sie dunkler. Mit F7 gelangen Sie zur vorherigen Ebene zurück.

Betriebsmodus

Im Betriebsmodus können Sie die Kontrasteinstellung im Systemblock 997 verändern. Die Vorgehensweise ist dieselbe wie im Programmiermodus.

A.1.5 Projektspeicher

Der Projektspeicher des MAC E300 hat eine Größe von 128 kByte. Der Speicherplatz kann beliebig unterschiedlichen Funktionen zugeordnet werden. Die Infoseite enthält Angaben darüber, wieviel Speicherplatz noch vorhanden ist.

A.2 Allgemeine Betriebsbedingungen

Dieses Kapitel enhält Informationen zu den allgemeinen Betriebsbedingungen des Bediengerätes MAC E300.

Merkmal	Technische Daten
Betriebstemperatur	0 °C bis +50 °C
Lagertemperatur	–20 °C bis +70 °C
Zulässige Luftfeuchtigkeit	max. 85 % ohne Kondensation
Störungstest	EN50081-1 Störvermögen EN50082-2 Störfestigkeit
Schutzvorschriften	Gemäß Artikel 4 der EMV-Richtlinie 89 / 336 / EEC

Tab. A-3: *Allgemeine Betriebsbedingungen*

A.3 Technische Daten

Dieses Kapitel enthält Informationen zu den Leistungsmerkmalen des Bediengeräts MAC E300.

Merkmal	Technische Daten
Spannungsversorgung	24 V DC (20–30 V DC)
Stromaufnahme (bei 24 V DC)	350 mA
Anzeige	LC-Display (Flüssigkristall); monochrom; hinterleuchtet
Darstellung	240 x 64 Pixel; 4 Zeilen x 20 Zeichen / 8 Zeilen x 40 Zeichen
Speicher	Flash, 128 kB für Applikationen
Tastatur	Folienmembrantastatur
Serielle Schnittstelle RS422	25-poliger D-SUB-Anschluß (Buchse) mit Befestigungsschrauben 4-40 UNC
Serielle Schnittstelle RS232	9-poliger D-SUB-Anschluß (Stecker) mit Befestigungsschrauben 4-40 UNC
24 V DC-Anschluß	3-poliger abnehmbarer Klemmenblock
Erweiterungssteckplätze	1 eingebauter Erweiterungssteckplatz
Echtzeituhr	±10 PPM + Fehler ausgelöst durch Umgebungstemperatur und Spannungsversorgung. Max. Fehler gesamt: 1 Minute/Monat; Batterielebensdauer: mind. 10 Jahre
Schutzart Frontplatte	IP 65
Schutzart Gehäuse	IP 20
Gewicht	1,5 kg
Abmessungen (H x B x T)	198 x 211,5 x 69

Tab. A-4: *Technische Daten*

A.4 Abmessungen

Die folgende Abbildung zeigt die Abmessungen des Bediengeräts MAC E300.

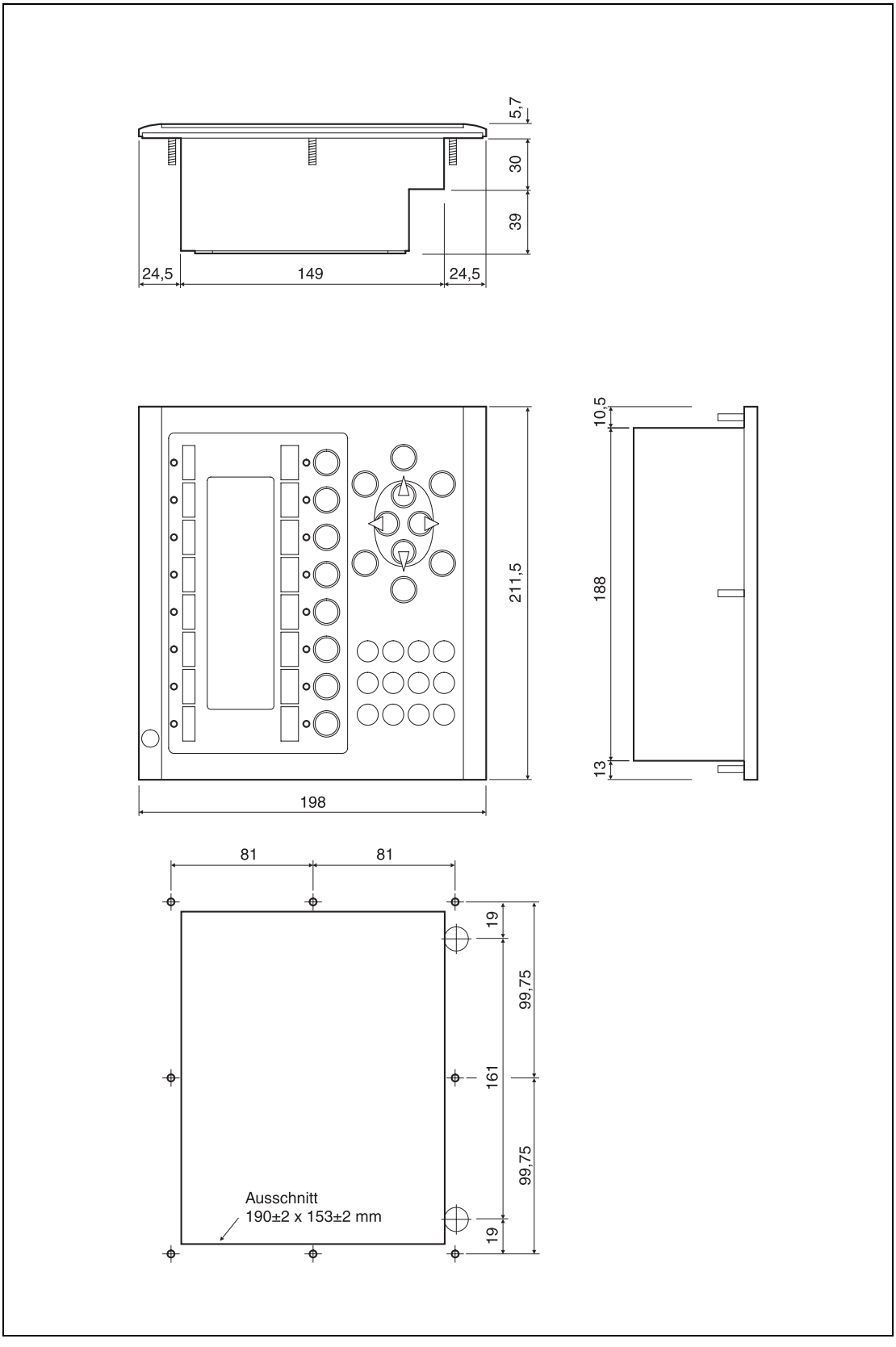

Abb. A-6: *Abmessungen*

A.5 Glossar

Alarmgruppe

Alarme können in Gruppen unterteilt werden, um z.B. Rangordnungen von Prioritäten zu erzeugen.

Alarm-Handhabung

Funktion zur Auslösung und Darstellung von Alarmen.

Alarmliste

Eine Liste zur Darstellung von aktiven, nicht aktiven, quittierten und nicht quittierten Alarmen.

Alarmmeldung

Frei gewählter Text, der mit einem Operanden verknüpft ist und bei Aktivierung als Alarm auf dem Display angezeigt wird.

Bedienbildschirm

Bildschirm auf dem der Benutzer die Applikation überwachen und ändern kann. Ein Projekt besteht meist aus mehreren Bildschirmen, sogenannten Blöcken.

Bericht ausdrucken

Berichte, wie z.B. Tages- oder Ereignisberichte, werden als Textblöcke erzeugt und können ausgedruckt werden.

Betriebsmodus

Im Betriebsmodus wird das programmierte Projekt über das SPS-System ausgeführt.

Block

Die Bildschirme des MAC-Bediengerätes werden als Blöcke bezeichnet. Ein Projekt besteht aus Blöcken, die als Menübaum oder als Schrittfolge angeordnet sind.

Block-Kopf

Enthält die grundlegenden Definitionen eines Blocks, wie z.B. Block-Nummer, Blocktyp (Text oder Grafik, Statuswort u.s.w.).

Block-Nummer

Die Nummer eines Blocks im Bediengerät. Sie kann zwischen 0 und 999 liegen.

Blocktyp

Es gibt zwei Arten von Blöcken: Grafik- und Textblöcke. Grafikblöcke dienen zur Kommunikation mit dem Benutzer. Textblöcke dienen zur Erstellung von Berichten u.s.w.

Datentyp

Typ des Signals (Operanden) im SPS-System, z.B. Eingangs-, Ausgangssignal, Register- oder Speicherzelle.

Dynamisches Objekt

Objekte, die mit Operanden im SPS-System verknüpft sind.

Echtzeituhr

Das Bediengerät verfügt über eine integrierte Echtzeituhr.

Feldbus

Netzwerk für geräteunabhängige Kommunikation.

Funktionstaste

Taste, die mit einem Operanden des SPS-Systems verknüpft ist. Der Operand wird bei Betätigung der Funktionstaste gesetzt.

Grafikblock

Block, der aus Grafik-Objekten besteht.

Trends

Analoge Werte werden im Bediengerät gespeichert und während des Betriebsmodus als Trendobjekt (Liniendiagrammdarstellung) dargestellt.

Kommunikations-Schnittstelle

Anschluß für die Kommunikation mit externen Geräten.

Konfigurationsmodus

Alle Grundeinstellungen des Bedienterminals werden im Konfigurationsmodus vorgenommen.

MAC Programmer+ / SW-MAC-WIN

Programmier-Software für einen Windows-PC. Das Terminal kann mittels der Software programmiert werden.

Master

Der Master oder Zentralrechner steuert die Kommunikation in einem Netzwerk.

Menübaum

Ein Projekt kann hierachisch als Menübaum, mit einem Hauptmenü und weiteren Untermenüs, aufgebaut sein.

Netzwerk

Über ein Netzwerk können mehrere Geräte miteinander kommunizieren.

No-Protocol-Modus

Dient zur Kommunikation mit externen Geräten, wie z.B. Barcodeleser.

Objekt

Ein Projekt wird aus Objekten aufgebaut. Es existieren vordefinierte Objekte, wie VU-Meter, Balken-Objekte, Trend-Objekte und Diagramme.

Objektorientierte Arbeitsweise

Das Bediengerät arbeitet objektorientiert. Der Benutzer wählt Objekte aus und weist ihnen die entsprechenden Funktionen zu.

Paßwort

Die Verwendung von Paßwörtern verhindert ein unbefugtes Eingreifen einer nicht zugriffsberechtigten Person. Paßwörter können für Blöcke und veränderliche Objekte vergeben werden.

PROFIBUS

Das PROFIBUS-Netzwerk verwendet ein geräteunabhängiges Protokoll zur Kommunikation mit SPS-Systemen.

Programmiermodus

Die Programmierung des Bediengerätes erfolgt im Programmiermodus.

Projekt

Ein Projekt besteht aus Grafik-, Text-, oder System-Blöcken.

Rezepturenverwaltung

Funktion zum Speichern und Wiederverwenden von Parametereinstellungen und Produktionsmethoden.

RS232C

Kommunikations-Schnittstelle.

RS485

Kommunikations-Schnittstelle

Schrittfolge

Ein Projekt kann als Schrittfolge aufgebaut werden. Die Blöcke werden dabei in einer vordefinierten Reihenfolge angezeigt. Ein Wechsel der Blöcke wird vom SPS-System gesteuert.

Sicherheitsstufe

Blöcken und änderbaren Objekten kann eine Sicherheitsstufe zugewiesen werden. Der Benutzer muß dann ein Paßwort eingeben, um Änderungen an einem Objekt vornehmen zu können.

Signalformat

Durch Anhängen eines Zusatzzeichens an einen Analogoperanden können Doppelregister, abgerundete und/oder vorzeichenlose Werte dargestellt werden.

Skalierung

Registerwerte können zur Anpassung auf der Anzeige skaliert werden.

Slave

Ein Kommunikationsnetzwerk besteht aus einem Master (Zentralrechner) und einem oder mehreren Slaves (untergeordnete Rechner). Die Slaves werden vom Master gesteuert.

Statische Grafik-Objekte

Objekte mit denen statische Grafiken, wie z.B. Linien, Kreise, Rechtecke u.s.w., gezeichnet werden können.

Statischer Text

Text in einem Block, der während der Programmausführung nicht geändert wird.

Status

Der Wert eines Operanden des SPS-Systems wird auf dem Display angezeigt.

Statuswort

Verändert das Aussehen des Displays im Betriebsmodus.

Steuerblock

Datenregister im SPS-System zur Steuerung der Kommunikation.

Symbole

Grafiken im BMP-Format können erstellt, importiert und exportiert werden.

Systemblock

Reservierte Blöcke im Bedienterminal, die für die Alarmliste, Zeitschaltuhren, Funktionstasten u.s.w. verwendet werden. Es sind die Blöcke 990–999.

Transparentmodus

Kommunikationsmodus. Das SPS-System kann z.B. von einem PC aus programmiert werden, während das SPS-System mit dem Bedienterminal verbunden ist. Das Bediengerät befindet sich hierbei im Programmier- oder Betriebsmodus.

Zeitsteuerung

Ermöglicht die Steuerung von Signalen in Abhängigkeit von der Echtzeituhr.

A.6 Index

A

Abmessungen . . . . . A - 8
Alarme . . . . . 7 - 1
  Alarm-Einstellungen . . . . . 4 - 21
  Alarmmeldungen . . . . . 7 - 3
  Betriebsmodus . . . . . 18 - 4
  gruppieren . . . . . 7 - 2
  konfigurieren . . . . . 7 - 4
Allen Bradley SPS
  Anschluß . . . . . 21 - 1
Allgemeine Betriebsbedingungen. . . . . A - 6
Analoge Operanden . . . . . 3 - 6
Anzeigeformat
  einstellen . . . . . 19 - 4
Applikation . . . . . 6 - 1
ASCII-Code . . . . . 3 - 9
AT-Befehle . . . . . 20 - 1

B

Bearbeitung von Grafik-Objekten . . . . . 19 - 4
Berichte
  Ausdruck definieren . . . . . 9 - 2
  Ausdrucken . . . . . 9 - 1
  Druckereinstellung . . . . . 9 - 3
  erstellen . . . . . 9 - 1
  Schnittstelle einstellen. . . . . 9 - 4
Betriebsarten . . . . . 19 - 1
Betriebsmodus . . . . . 18 - 1
  Grafische Alarmanzeige . . . . . 18 - 5
  Zeitschaltuhren. . . . . 18 - 6
Block
  ändern . . . . . 4 - 11
  erstellen . . . . . 4 - 4
  programmieren . . . . . 4 - 11
Block Header . . . . . 4 - 6
Block-Manager . . . . . 4 - 4
Block-Objekt. . . . . 3 - 5

D

Darstellen und Ändern von Grafik- Objekten . . 6 - 1
Datumsformat. . . . . 4 - 19
Digital signals . . . . . 3 - 6
Digitale Operanden. . . . . 3 - 6

E

Echtzeituhr . . . . . 13 - 2
  einstellen. . . . . 19 - 4
E-mail . . . . . 4 - 7, 7 - 3
Erweiterungskarten . . . . . 15 - 11
Ethernet . . . . . 15 - 11

F

Funktionstasten . . . . . 3 - 4, 12 - 1
  Betriebsmodus. . . . . 18 - 6
  definieren . . . . . 12 - 2
  global . . . . . 12 - 2
  lokal . . . . . 12 - 2

G

Gain . . . . . 3 - 9
Grafik-Objekte
  Alarmfeld. . . . . 6 - 22
  analoge . . . . . 6 - 5
  Analoge Zeitanzeige . . . . . 6 - 24
  ASCII-Objekt . . . . . 6 - 10
  Balken-Objekt . . . . . 6 - 17
  darstellen . . . . . 6 - 1
  Datumsanzeige . . . . . 6 - 23
  Diagramm . . . . . 6 - 11
  digitale . . . . . 6 - 4
  Digitale Zeitanzeige . . . . . 6 - 23
  Digital-Füllobjekt . . . . . 6 - 9
  Digital-Symbol . . . . . 6 - 7
  Digital-Text . . . . . 6 - 8
  Mehrfachsymbol . . . . . 6 - 13
  Multiple-Choice . . . . . 6 - 12
  Numerisches Objekt. . . . . 6 - 14
  Schieberegler . . . . . 6 - 15
  Sprung-Objekt . . . . . 6 - 20
  statische . . . . . 6 - 4
  Tachometer . . . . . 6 - 16
  Trenddaten-Objekt . . . . . 6 - 18
  VU-Meter. . . . . 6 - 19
Grafische Alarmanzeige . . . . . 18 - 5
Grundeinstellungen . . . . . 15 - 3
Grundlagen . . . . . 3 - 1

H

Header . . . . . 4 - 6
Hintergrundbeleuchtung . . . . . 4 - 16
HMI-Tools . . . . . A - 2

I

Index-Register . . . . . 4 - 18
Indizierte Adressierung . . . . . 3 - 8
Infoseite . . . . . A - 4
Infozeile . . . . . 19 - 3

K

Kommandos . . . . . 4 - 18
Kommunikation
    Anschluß an einen PC. . . . . 15 - 1
    Einstellungen für zwei MAC-Bediengeräte 15 - 2
Kontraste . . . . . A - 5

L

Ländereinstellung . . . . . 4 - 18
LEDs . . . . . 11 - 1
    Betriebsmodus . . . . . 11 - 1

M

MAC Programmer+ . . . . . 4 - 1
    Programmierung . . . . . 4 - 1
Meldungs-Bibliothek . . . . . 14 - 1
MELSEC MEDOC
    Einstellungen am Bediengerät . . . . . 15 - 2
Menü
    Edit . . . . . 4 - 12
    File . . . . . 4 - 12
    Functions . . . . . 4 - 15
    Hilfe . . . . . 4 - 25
    Setup . . . . . 4 - 16
    Transfer . . . . . 4 - 24
    View. . . . . 4 - 13
Menübaum . . . . . 6 - 1
Menüstruktur . . . . . 3 - 3
Menüsystem . . . . . 19 - 3
Modemübertragung. . . . . 20 - 1

N

No-Protocol-Modus . . . . . 15 - 4

P

Parameter . . . . . 3 - 9
Paßwort. . . . . 17 - 1
    ändern. . . . . 17 - 2
    Benutzeranmeldung . . . . . 17 - 2
    definieren . . . . . 17 - 1
    Sicherheitsstufen . . . . . 17 - 1
Programmierung . . . . . 1 - 3
Projekt
    erstellen. . . . . 4 - 1
    öffnen . . . . . 4 - 12
    programmieren. . . . . 3 - 1
    schließen. . . . . 4 - 12
    Speichern . . . . . 4 - 12
    Transfer. . . . . 4 - 24, 16 - 1
Projektspeicher . . . . . A - 5

R

Reservierte Zeichen . . . . . 3 - 9
Rezepturen . . . . . 10 - 1
    Erzeugen. . . . . 10 - 3
    Laden . . . . . 10 - 8
    löschen . . . . . 10 - 4
    speichern. . . . . 10 - 8
    Übertragen . . . . . 10 - 4

S

Sicherheitshinweise . . . . . 1 - 1
Sicherheitsstufen
    Definieren . . . . . 17 - 1
    Paßwort. . . . . 17 - 1
Signalformate. . . . . 3 - 6
Skalierung . . . . . 3 - 9
Speicher
    löschen . . . . . A - 1
SPS-System . . . . . 4 - 2
Steuerblock . . . . . 4 - 17
System . . . . . A - 1
Systemblock . . . . . 3 - 3
Systemprogramm laden . . . . . A - 2
System-Signale . . . . . 4 - 16

T

Tastatur . . . . . 19 - 2
Bedienung . . . . . 19 - 1
TCP/IP Netzwerkdienste . . . . . 15 - 11
Technische Daten . . . . . A - 7
Abmessungen . . . . . A - 8
Terminal-Einstellungen . . . . . 4 - 20
Text-Objekte
Analog-Objekt . . . . . 5 - 5
ASCII-Objekt . . . . . 5 - 10
Balken-Objekt . . . . . 5 - 9
Datum/Zeit-Objekt . . . . . 5 - 6
Digital-Objekt . . . . . 5 - 6
dynamische . . . . . 5 - 1, 5 - 4
Meldung . . . . . 5 - 11, 6 - 21
Multiple-Choice-Objekt . . . . . 5 - 7
Sprung-Objekt . . . . . 5 - 8
Trend-Objekte
definieren . . . . . 8 - 2
Trends . . . . . 8 - 1

U

Umschalten zwischen Programmier- und Betriebsmodus
19 - 1

V

Verbindungskabel . . . . . 20 - 2

Z

Zeitformat . . . . . 4 - 19
Zeitschaltuhren
Betriebsmodus . . . . . 13 - 1
Zeitsteuerung
definieren . . . . . 13 - 1
Zeituhr . . . . . 3 - 2